3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.102

研究中心

超时空之钥

西格玛倍音

专题企划

几分真实几分恶搞

超级掌机假想图大比拼

攻略透解

异说最终幻想 PSP

心灵传说 NDS

烈焰强击 NDS

双星物语 PSP

电脑报电子音像出版社

新书特搜 NEW BOOK

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

寂静岭3 官方小说



一个想以自己的女儿为祭品召唤镇上远古神灵的女子；一个孕育出了神灵，但最终却被一个男子所杀的女孩；一个被那位男子从寂静岭中被带走十余年的婴儿。是引领凡人进入天国的神明？还是残暴狰狞的怪物？紧接《寂静岭》一代的故事，讲述17年后再度发生的危机。在这个被浓雾笼罩的世界中，少女希瑟只能孤独地逃着，拼命地躲避那些张牙舞爪的怪物。

12月28日 全国上市

Wii专辑 VOL.2

224页典藏资料集+精彩内容光盘

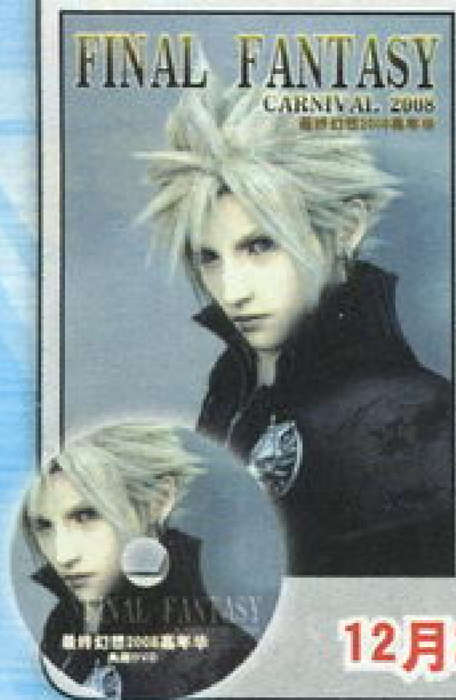


第一本《Wii专辑》发售之后受到了广大读者的好评。为此，我们经过一年的筹划，在岁末之际推出内容更加厚实的第二辑。本书中收录了一年来Wii主机方方面面的资讯。至尊年鉴、实用教程、特别企划、攻略透析，一个都不能少！更多实用内容、更多倾情奉送，尽在《Wii专辑》Vol.2！

12月29日 全国上市

最终幻想 2008嘉年华

16开精装特辑＋最新影像DVD



《最终幻想XⅢ》、《最终幻想Versus XⅢ》、《最终幻想Agito XⅢ》、《异说 最终幻想》、《最终幻想AC蓝光版》——《FF》五部作品最新情报及预告片欣赏；《王国之心 梦中初诞》、《王国之心 358/2 Days》、《王国之心 Codes》——《王国之心》三部曲同样将最新情报带给您。此外还有《寄生前夜 第三次生日》的最新预告片、年度大作的精彩插画，《最终幻想XⅢ》首次公布的大量宣传概念画供您欣赏。

12月29日 全国上市

异说 最终幻想 攻略全书

大32开攻略本＋游戏原声CD



PSP年度最强作——《异说 最终幻想》最速攻略本隆重登场。代表调和的光之战士，代表混沌的暗之军势，10位光之战士剧情模式完全解析，22名角色全战斗方法纵览及隐藏技介绍，敌人资料、DP奖励、隐藏宝箱在此一览无余。系统全面解惑，所有任务完成方法及获得奖励，对战模式分析，全角色最速练级方法。《异说 最终幻想 攻略全书》，引领你自由游览在全新的最终幻想世界中。

1月上旬 全国上市

游小说 第22辑

《女神侧身像 负罪者》最强剧情小说登场，纵览阿尔托利亚内战及负罪之人的内心世界；《终极地带 迷途的终结》——小岛秀夫心血之作，《ZOE》两作剧情合为一体；《战争机器2》，Xbox360年度最强作，人类与兽族的生存之战；《光环》官方小说——《奥星的幽灵》震撼完结，而《前线任务4 艾尔莎》及《宿命传说 转瞬即逝》将继续登场。



1月上旬 全国上市

最动漫 Tot.21

《2008年度动画总盘点》带你回顾年内精彩动画；先睹为快第一时间奉上死神剧场版最新情报；卷中特辑《ANIME学院传说Ⅱ》带来搞怪班级的惊魂圣诞夜。DVD收录《空之境界 伽蓝之洞》，《生化危机 恶化》、《舞-乙HiME 0～S.ifr～ 最终篇》以及精彩特典；豪华版赠品不仅有精美年历，更有史无前例的1米长黑执事/绫波丽双面海报！分量如此之足你岂能错过！



已上市，各地报刊亭销售中

掌机王SP幸运大抽奖

参与方式：只要在2009年1月20日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第104辑上公布，敬请关注。

一等奖

SCDSO烧录卡 2名

EZ5 PLUS 清凉版烧录卡 2名

M3DSR烧录卡 2名

二等奖

SC-miniSD烧录卡 1名

SC-SD震动版烧录卡 2名

北通二代直插座充 BTP-6369 1名

北通二代座充 BTP-6262 1名

三等奖

北通电池组 BTP-6266 1名

北通微型线控耳机 BTP-6235 1名

北通3合1水晶盒 BTP-6257 1名

黑角NDSL彩柔皮包 BH-DSL09203 1名

黑角多功能影音支架套装 BH-PSP02627 1名

黑角NDSL多彩保护三合一套装 BH-DSL09617 1名

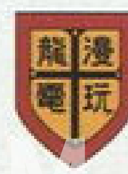
本次活动赞助厂商及网站

WiiOh.com 威奥数码娱乐 威奥数码娱乐综合网站



黑角电子有限公司





龙漫电玩

GBalpha GBalpha（中国）有限公司

ezflash EZflash小组

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注

专题企划

几分真实？几分恶搞？

超级掌机假想图大比拼




畅游假想掌机的世界
见识广大玩家自己的创意

P127

P77

攻略透解

详细系统解析
完整剧情攻略

解开心灵的枷锁
演绎情感的传说

心灵传说 NDS

PSP年末最大作的基本系统攻略
为你揭开深邃的纷争世界的帷幕



P60

攻略透解

异说 最终幻想 PSP

写在前面

有这样一个假设：

P≠PN

翻译成文字语言后意思就是说，求证别人的理论是否比自己去证明这个理论更容易？这个看起来很空的东西，却是我们每个人都要遇到的问题。是追随别人走过的路向前走，还是自己闯下一条未来的路。通常，大家都会选择前者。不过，如果仔细分析的话，也许并不为然。既然都是一个目的，前者的一切你都无法掌控，只有最终走到了目的地，才能知道前人的路是否正确。而如果选择后者，你却可以不断地调整自身的问题，根据实际情况把握每一个细节，最终获得成功。

不要害怕未来，不要惰于现在。自己的路，我们最终都得自己去走。（众编：打死你，你的意思是大家都不要看攻略了，咱还怎么卖《掌机王SP》啊！）

宇轩

CONTENTS VOL.102

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

掌机王SP目录





封面画师：变色猪
美术总监：吴 松

主 编：LIKY
责任编辑：宇轩
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：（023）63658933
读者服务：（0931）8674805
印 刷：深圳佳好印务有限公司
发 行：（0931）8674805
开 本：32开 138毫米 X 210毫米
版 次：2008年12月第一版
印 次：2008年12月第一次印刷
印 张：6
印 数：0001-3500册
字 数：220千字
出版日期：2008年12月
定 价：9.80元
书 号：ISBN 978-7-89476-099-9

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

新闻热点

本栏目部分新闻资料由levelup.cn网站友情提供

软件 SOFTWARE

《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》发售日确定，销售目标1000万套



万众期待的日本国民级RPG最新作《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》日前终于确定了发售日，Square Enix表示游戏将定于2009年3月28日发售，售价为5980日元。这个消息是在12月10日于东京新宿召开的“《勇者斗恶龙》新闻发布会”上公布的。

会上，“《勇者斗恶龙》之父”堀井雄二亲自到场并演示了《勇者斗恶龙IX》的4人联机模式。此外，Square Enix的三宅有先生在现场对于过去一年中“《勇者斗恶龙》系列”作品的销售情况进行了总结。据悉，NDS《勇者斗恶龙IV》和《勇者斗恶龙V》这两款移植作品都达到了超越100万套的销售成绩，而街机作品《勇者斗恶龙 怪兽战斗之路》的卡片累计销售数量也达到1亿1250万张，其累计销售额高达112.5亿日元。在这样的基础上，Square Enix也对《勇者斗恶龙IX》寄予了厚望，社长和田洋一表示，希望本作可以在全球范围内达到1000万套的销量，日本、北美、欧洲各300万以上。任天堂方面也表示，会对本作在全世界范围内进行大力宣传。

事件 EVENT

金融风暴破坏性巨大，索尼全球进行大裁员

受全世界金融风暴的影响，索尼集团日前宣布准备开始全球范围内的大规模裁员，到2010年3月财年结束时，将有至少8000名电子产品部门的员工不得不收拾铺盖走人。此外，公司还预计将裁减同样数量的临时职位，范围依然限定在电子产品部门内。官方将此次裁员的理由解释为：“为填补经济危机造成的损失而进行的成本缩减。”

据悉，索尼集团目前在全球拥有18万5000名员工，此次裁员的比例将占到集团员工总数的4%。另外，集团还计划陆续关闭旗下的一些分支企业（以生产录音带等记录媒体的工厂为主）以节省开支。通过这次内部结构调整，集团希望能够为新财年省出1000亿日元（约合11亿美元）。

除此之外，索尼集团还计划在新财年中缩减在电子产品领域的投资，具体的份额达到30%之多，不过官方在声明中并没有具体说明缩减的部分都涉及到哪些部门。所以目前还不清楚索尼集团的此次裁员和投资缩减是否会波及到我们关心的电子游戏部门SCE，但以SCE目前的运营状况来看，恐怕是在劫难逃。

事件 EVENT

PSP2传言再起，PSP-4000将在2009年发售？

继上辑我们报道了来自一家名为EETimes的科技网站爆出PSP2相关情报的消息后，PSP2便瞬间成为了业界关注的焦点话题。日前，欧洲方面又传来了PSP2的动态。

据悉，日前欧洲著名游戏媒体Eurogamer援引来自“发行商渠道”的内部消息说，索尼已经在研发PSP的新一代后继者，也就是我们通常所说的PSP2。并且，下一款新型号的PSP也已经确定了推出时间。

Eurogamer表示，索尼的下一代掌机最快有望于一年或两年以后推出，而考虑PSP已经发售四年，这个时间也是非常有可能。此外，Eurogamer称索尼除了在开发PSP2之外，还准备在2009年年末左右推出PSP的又一个新型号——PSP-4000型，不过他们并没有透露他们口中的PSP-4000对于之前的型号有何改进。

事件 EVENT

索尼：没有所谓的PSP2



面对着一波未平一波又起的传闻，索尼终于按捺不住开始了出面辟谣的行动。首先出面的是非常擅长使用“目前我们还没有这一计划”的SCEE总裁David Reeves，“不，现在没有开发PSP2的相关计划”，Reeves在面对英国媒体记者就PSP2的采访时说：“我经常会造访东京SCE总部，从来没有人跟我提起过类似的事情。我想现阶段他们应该在忙别的。”

索尼硬件市场主管John Koller紧接着登场，他于日前向硅谷知情者网站表示，他已经听到过外界流传的有关“几家开发商已经开始着手PSP2游戏制作”的传闻，他表示这些报道完全是“以讹传讹”。Koller透露说索尼最近正致力于推广通过PSN下载途径来发售PSP游戏的新形式，并为此与一些游戏发行商和工作室进行了接触，有些听到风声的人误认为这是与PSP2游戏开发相关的情报，但实际上根本不是那么回事，因为目前“并没有PSP2的计划在进行中”。

虽然两度出面澄清，但“无风不起浪”，结合之前PSP-3000等传闻，可以预感到——也许PSP2已经距离我们不远了。

软件 SOFTWARE

《横行霸道 唐人街战争》2009年3月发售

全球最畅销的游戏系列“《横行霸道》系列”的开发商Rockstar Games日前宣布，NDS平台的第一款“《横行霸道》系列”游戏——《横行霸道 唐人街战争》将于2009年3月17日正式在北美地区发售，稍后在3月20日登陆欧洲。

本作由Rockstar英国利兹工作室开发，如何让NDS的触控机能发挥是游戏的最大看点之一。另外，尽管使用的是带有卡通风格的过场画面，但游戏中依然有大量限制级内容出现，抢车、杀人乃至毒品交易的要素依然健在，被定为成人级恐怕是在所难免。



虽然本作目前对外公布过的官方情报比较有限，不过包括英国Edge杂志和任天堂官方杂志Nintendo Power在内的许多媒体都对游戏给予了高度评价。看来最畅销游戏和最畅销掌机的组合值得期待。

软件 SOFTWARE

触摸，"《潜龙谍影》系列"新作登陆苹果平台



苹果老大乔布斯曾经不止一次表示过有意进军掌机游戏领域，而日前，他们就为自己的游戏阵容添上了分量十足的一笔。

Konami日前正式公布了人气游戏"《潜龙谍影》系列"的最新作《潜龙谍影 TOUCH》（METAL GEAR SOLID TOUCH），而对应平台则为苹果的iPhone和iPod touch。据官方表示，本作将是以《潜龙谍影4 爱国者之枪》为世界观开发的作品，游戏将利用iPhone/iPod touch的触控屏进行操作。游戏预定于2008年12月提供下载销售，初期提供的将是以《潜龙谍影4 爱国者之枪》故事为基础的8个关卡，之后还将陆续提供追加关卡的下载。

事件 EVENT

NDS液晶屏垄断案宣判，夏普面临巨额罚金

首先让时间退回到2008年2月，两家为任天堂掌机NDS生产液晶屏的厂商夏普和日立公司由于涉嫌联合操纵产品价格而被以违反日本"反垄断法案"的罪名起诉。日前，这桩案件有了最终结果。据悉，日本公平贸易委员会做出裁决，认定夏普公司暗中勾结日立公司联合操控NDS液晶屏价格，侵犯反垄断法案的相关条款，并判处2.61亿日元（约合300万美元）罚金，最后期限为2009年3月前。

判决结果公布后，虽然表示会按处理结果缴纳罚金，但夏普公司坚称自己无辜，表示"决没有做出过任何会被归类为违反反垄断法的行为"，同时强调说在其他液晶屏生产商同样有机会参与市场竞争的现在，两家公司不可能对价格进行操纵。

不管事实是否如夏普所说，这个事件的结果则表示着NDS液晶屏乃至NDS主机本身的制造成本也会跟着下降，对玩家有益的是，也许任天堂也会受此影响而在将来降低NDS的售价。



新闻短讯

"《蓝龙》系列"最新作品再次登陆NDS

日前NBGI正式对外公布了"《蓝龙》系列"的最新作品——《蓝龙 异界的巨兽》（ブルードラゴン 异界の巨兽）。由"FF之父"坂口博信携手漫画大师鸟山明共同打造的这个系列游戏继前作《蓝龙Plus》登陆NDS后，本次将再度降临这台世界范围内最具人气的掌机。据悉，新作《蓝龙 异界的巨兽》将不再采用前作《蓝龙Plus》的RTS作为游戏类型，而将回归到系列原点的RPG类型。NBGI表示，本作将在2009年内发售。



《偶像大师SP》延期发售

NBGI日前宣布，原预定于2009年1月22日发售的PSP人气系列《偶像大师SP》的三款作品将延期4周时间至2009年2月19日发售。对于本次延期的原因，NBGI官方给出的理由是"为了能提供让所有用户都满意的游戏内容"。此外，游戏的售价并没有随发售日期变动，依旧为5040日元。

人气动画《大剑》游戏化，2009年春登场

日前，日本游戏开发商Digital Works Entertainment宣布，由人气动画《大剑》改编的NDS游戏将被命名为《大剑～银眼之魔女～》（CLAYMORE～银眼の魔女～），并预定于2009年春季发售。



据悉，NDS版《大剑》是一款横版卷轴过关的动作游戏，在每关的最后玩家将挑战强大的BOSS，游戏中重要的剧情场景将由大量精美CG动画来表现。本作采用"妖力解放系统"，角色可通过释放妖力来进行强力攻击。游戏的开发公司Digital Works Entertainment曾参与开发过《信赖铃音 肖邦之梦》、《深渊传说》、《银河游侠》等作品并以制作过场动画、即时背景见长。



中国玩家自己的
年度游戏评选活动！



TV GAME大赏

2008年度最佳游戏中国玩家评选活动

本活动由黑角公司全程独家提供赞助

主办方：游戏机实用技术杂志社

主办媒体：   

大赏活动火热进行中

2008年度"TV GAME大赏"在广大玩家的热力支持下，正在如火如荼地进行中。自活动开始以来，已有大量玩家通过邮寄选票和网上投票的形式，为自己心目中的年度大奖投出了宝贵的一票。正是有了各位热心玩家们的参与，这个属于我们中国电视游戏玩家自己的年度榜单才会变得更加权威。随着截止时间的日益临近，玩家评选部分的奖项评选结果正在逐渐明朗化，不过不要紧，还没有参与活动的玩家请牢记2009年1月5日这个投票截止时间，也许你的一票就可以令玩家部分的评选结果扭转乾坤。"TV GAME大赏（玩家评选部分）"的选票已随总216期《游戏机实用技术》（2008年12月B）以及第101辑《掌机王SP》附送，玩家也可以通过登陆www.levelup.cn的相关页面来进行投票并查询投票结果。

奎托斯战胜怪物猎人？《FF》明星不敌英雄啪嗒嘭？

截至本辑《掌机王SP》的截稿日，www.levelup.cn相关投票页面中的PSP和NDS部分均已经得到了超过15万的累计票数。两个平台目前的前三甲如表格中所示。刚刚于2008年12月18日发售的"《FF》系列"20周年纪念作品《异说 最终幻想》以微弱的劣势紧随《啪嗒嘭2》之后名列PSP部分的第4位。

最终结果即将揭晓

总第217期的《游戏机实用技术》（2009年1月A）上将刊登2008年度"TV GAME大赏"的媒体评选部分，而玩家评选活动的结果则将刊登在《游戏机实用技术》春节合刊以及第103辑的《掌机王SP》上。届时，玩家也可以通过登陆www.levelup.cn的相关页面查询评选结果与中奖名单。

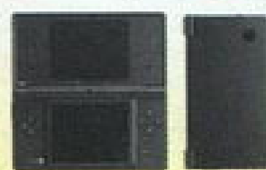
PSP部分	名次	游戏名	当前票数	当前百分比
	第1位	战神 奥林匹斯之链	1万5562票	9.65%
	第2位	怪物猎人 携带版 2nd G	1万5319票	9.50%
	第3位	啪嗒嘭2	1万1658票	7.23%

NDS部分	名次	游戏名	当前票数	当前百分比
	第1位	口袋妖怪 白金	1万3319票	8.45%
	第2位	恶魔城 被剥夺的刻印	1万2960票	8.23%
	第3位	勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	1万1828票	7.51%

奖品

一等奖 5名

次世代主机任选一台

二等奖 5名

NDSi主机一台

三等奖 5名

PSP-3000主机一台

参与奖 200名

UCG十周年纪念T恤衫或LU纪念T恤衫 一件

纪念奖 300名

黑角产品纪念奖

为心爱游戏投一票
赢次世代主机一台

本次活动最终解释权归主办方所有。

掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKINIG

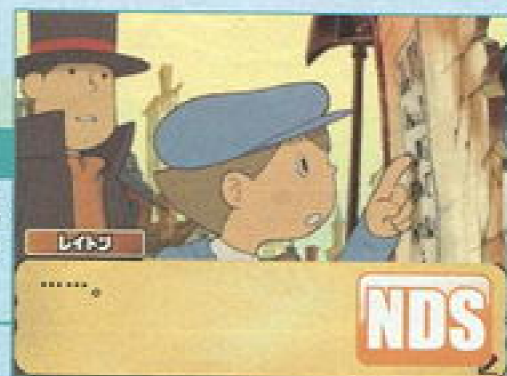
软件销量（日本）

2008年12月1日～2008年12月7日

1 NEW 雷顿教授与最后的时间旅行

レイトン教授と最后の时间旅行

■Level-5 ■AVG ■2008年11月27日发售 ■4800日元



本作在游戏方式方面与系列前两作相差不大，体验精彩的剧情，攻克难缠的谜题依然是游戏带给玩家的最大乐趣。本作中的谜题丰富程度可算是系列之最，而谜题设置的巧妙程度也无须怀疑，并且和前两作一样，官方每周都会放出新的谜题，玩家可利用WI-FI来进行更新。

周间销量 9万5099套　累计销量 45万5877套

2 ↑ 星之卡比 超级无敌豪华版

星のカービィ ウルトラスーパーデラックス

■Nintendo
■ACT
■2008年11月6日发售
■4800日元

周间销量 3万8645套
累计销量 49万793套
NDS

3 ↑ 个性时尚 女生模式

わがままファッション ガールズモード

■Nintendo
■SLG
■2008年10月23日发售
■4800日元

周间销量 3万6078套
累计销量 28万6256套
NDS

4 ↓ 超时空之钥

クロノ・トリガー

■Square Enix
■RPG
■2008年11月20日发售
■5040日元

周间销量 2万7577套
累计销量 38万5290套
NDS

5 – 节奏天国 金

リズム天国ゴールド

■Nintendo
■MUG
■2008年7月31日发售
■3800日元

周间销量 2万7420套
累计销量 115万6120套
NDS

6 ↑ 口袋妖怪 白金

ポケットモンスター プラチナ

■Nintendo
■RPG
■2008年9月13日发售
■4800日元

周间销量 2万7070套
累计销量 195万5564套
NDS

7 NEW 无双大蛇 魔王再临

无双OROCHI 魔王再临

■Koei ■ACT ■2008年11月27日发售 ■5544日元



PSP

虽然画面比起PS2版依然略有缩水，但游戏的精髓却完全保留了下来，本作的同屏出现敌人数可以说是PSP版《无双》类作品中最多的，并且几乎没有拖慢的现象，战斗时极具爽快感。另外，本作还加入了来自《真·三国无双 联合突袭》中三位角色的造型。

周间销量 2万1806套　累计销量 6万4551套

8 NEW 喧哗番长3 全国制霸

喧哗番长3 全国制霸

■Spike
■A·AVG
■2008年11月27日发售
■5227日元

周间销量 2万1384套
累计销量 7万69套
PSP

9 ↓ 机动战士高达 高达对高达

机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

■NBGI
■ACT
■2008年11月20日发售
■5040日元

周间销量 1万8306套
累计销量 31万5595套
PSP

10 NEW 游戏王对战怪兽GX 双重战力3

游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース3

■Konami
■TAB
■2008年11月27日发售
■5250日元

周间销量 1万6123套
累计销量 8万8套
PSP

硬件销量（日本）

2008年12月1日～2008年12月7日

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

机种	周间销量	2008年销量	累计销量
NDSi	12万6596台	66万1975台	66万1975台
PSP	4万9458台	320万5574台	1074万887台
NDSL	1万5738台	261万4477台	1727万743台（2371万9949台）

“《雷顿教授》系列”最新作发售两周累计销量接近50万，而从它的发展势头来看，最后的总销量应该和前两作持平，可以说是打破了多部曲作品越出越不卖座的魔咒。PSP方面本次也有多款新作打入了榜内，虽然在销售数字上没有一款大作来得惊人，但考虑到作品的影响力，也已经算很不错了。其中《游戏王对战怪兽GX 双重战力3》的双周销量就已经超过了前两作的累计销量，而《喧哗番长3》的累计销量也大有赶超前两作之势，后者的表现对于像Spike这样的小型公司来说，无疑是值得欣慰的。

软件销量（美国）

2008年11月30日～2008年12月6日



PSP部分

1 瑞奇与叮当5
周间销量 7万2917套　累计销量 88万8642套
■SCEA　■ACT
■Ratchet & Clank：Size Matters　■2007年2月13日

2 麦登橄榄球09
周间销量 2万1326套　累计销量 39万7620套
■EA Sports　■SPG
■Madden NFL 09　■2008年8月12日

3 达斯特
周间销量 1万4761套　累计销量 212万1984套
■SCEA　■ACT
■Daxter　■2006年3月14日

4 湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版
周间销量 1万4603套　累计销量 9万9587套
■Take 2　■RAC
■Midnight Club：LA Remix　■2008年10月21日

5 美国职业摔角联盟2009
周间销量 1万4573套　累计销量 6万6690套
■THQ　■FTG
■WWE Smackdown vs Raw 2009　■2008年11月9日

6 战神 奥林匹斯之链
周间销量 1万1527套　累计销量 94万7247套
■SCEA　■ACT
■God of War：Chains of Olympus　■2008年3月4日

7 湾岸午夜俱乐部3
周间销量 1万2102套　累计销量 4万5117套
■Take 2　■RAC
■Midnight Club 3：Dub Edition　■2005年6月27日

8 横行霸道 自由城故事
周间销量 9388套　累计销量 238万4764套
■Rockstar Games　■ACT
■Grand Theft Auto：Liberty City Stories　■2005年10月24日

9 极品飞车 秘密行动
周间销量 9124套　累计销量 3万2314套
■EA Games　■RAC
■Need for Speed：Undercover　■2008年11月17日

10 横行霸道 罪都故事
周间销量 8813套　累计销量 125万8830套
■Rockstar Games　■ACT
■Grand Theft Auto：Vice City Stories　■2006年10月31日

NDS部分

1 新超级马里奥兄弟
周间销量 17万1662套　累计销量 559万2893套
■Nintendo　■ACT
■New Super Mario Bros　■2006年5月15日

2 成人脑力锻炼
周间销量 11万7321套　累计销量 357万9251套
■Nintendo　■ETC
■Brain Training　■2006年4月16日

3 任天狗
周间销量 7万5649套　累计销量 793万1521套
■Nintendo　■ETC
■Nintendogs　■2005年8月23日

4 会说话的菜谱DS
周间销量 7万5448套　累计销量 12万8166套
■Nintendo　■ETC
■Cooking Guide：Can't Decide What To Eat?　■2008年11月24日

5 马里奥赛车DS
周间销量 7万2253套　累计销量 450万7357套
■Nintendo　■RAC
■Mario Kart DS　■2005年11月15日

6 口袋妖怪 钻石·珍珠
周间销量 6万6637套　累计销量 602万1759套
■Nintendo　■RPG
■Pokemon Diamond/Pearl　■2007年4月22日

7 超时空之钥
周间销量 6万1441套　累计销量 16万2651套
■Square Enix　■RPG
■ Chrono Trigger　■2008年11月24日

8 口袋妖怪突击队 融合
周间销量 6万477套　累计销量 30万6262套
■Nintendo　■A・RPG
■Pokemon Ranger：Batonnage　■2008年11月10日

9 星之卡比 超级无敌豪华版
周间销量 5万4079套　累计销量 53万3583套
■Nintendo　■ACT
■Kirby Super Star Ultra　■2008年9月22日

10 进一步成人脑力锻炼
周间销量 5万3834套　累计销量 282万5934套
■Nintendo　■ETC
■More Brain Training　■2007年8月22日

2008年11月美国游戏销量

硬件销量

机种	销量
PS2	20万6000台
PS3	37万8000台
PSP	42万1000台
Xbox 360	83万6000台
Wii	204万台
NDS	157万台

美国权威统计机构NPD近日发布了2008年11月美国游戏市场的软硬件销售情况。其中PS家族的硬件销量相比去年同期都出现了缩水，PS3由于缺乏独占顶级大作的支持，更显颓势。而其他两台次世代家用主机却呈献出了明显的增长趋势，其中Wii的月销量更是达到了去年同期的两倍以上，王者地位尽显无遗。NDS的月销量基本与去年同期持平，同样达到了150万台以上。在软件销量方面，前10位中没有任何掌机游戏入榜。PS3的第一方FPS作品《抵抗2》月销量接近40万套，不知预定将于2009年春季发售的PSP版销售成绩会如何呢？



▶NDSi在欧美的发售时间还未定，不过一旦发售，肯定又会掀起一股新的销售狂潮。



Lancer 专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

龙之远征

总是充满娱乐性的游戏业界里，经常会看到一些胜似肥皂剧的精彩表演。几个月前我们刚刚看完E3“拍肩膀”的一幕，那副娇媚的笑容尚未褪去，现在又有一张春意盎然的笑容出现在眼前。12月10日那天，和田洋一柔情蜜意地与岩田聪互换眼神，在《DQⅨ》媒体发表会中满面春风地投下了一颗氢弹。

《勇者斗恶龙Ⅹ》归顺Wii可能已经是很多人预料之中的事，没有预料到的是这消息公布得如此之快。比起NDS，Wii在日本的销量从高处跌落的速度更快，几个月来表现平平，岩田聪需要制造新话题，需要防止核心玩家对Wii的兴趣减弱，需要迅速平定江山。于是为了得到《DQ》，他开出了和田洋一没法拒绝的条件——将《DQ》打入欧美。

岩田聪在SE的发布会中对《DQⅩ》几乎只字未提，除了礼貌性的感谢致辞外，并未展望《DQⅩ》对Wii的意义，反倒是长篇累牍地展望《DQⅨ》在海外的发展前景，展望《DQⅨ》的海外发行。“当初我们也曾担心面向日本开发的‘脑白金’在海外不会受欢迎，结果海外销量达到日本的两倍以上。希望《DQ》这个代表日本文化的游戏能够让全世界更多的人知道。”岩田聪的这席话已经把任天堂与SE的合作模式说得清清楚楚，辅助SE进行《DQⅨ》的全球发行，感恩图报的SE遂于此大喜之日宣布了Wii的《DQⅩ》。

NDS游戏的销量虽高，但销售毛利较低，每张NDS游戏的利润大约只有过去PS2游戏的一半。和田洋一曾提出《DQⅨ》销量千万套的目标，因为只有达到这个数字，才能确保实现与前作相当的利润。但光靠日本这个目标几乎没有实现的可能，即使是当年的《超级马里奥兄弟》也不过是在日本卖了680多万。如果靠SE自己负责欧美发行，也不可能让《DQⅨ》全球销量突破千万，前作近百万的全球销量已经是很了不得的数字。但如果有任天堂在背后提供援助，《DQⅨ》乃至该系列未来的命运都会大不相同。

以任天堂的发行和营销实力，任何游戏都有畅销的可能。任天堂与欧美绝大多数游戏零售商都有深度合作，大多数零售店都可以看到面积庞大的任天堂专柜，任天堂可以控制这些专柜的上架游戏及其上架时间，其他发行商只能让自己的游戏在货架上摆放三周，而任天堂可以让他的《马里奥赛车DS》摆在货架上足足三年，至今还可以在年末商战中进入北美销量榜TOP20。如果《DQⅨ》能在欧美享受同等待遇，将可以在漫长的销售中一点一点地打开欧美市场。当初Square借助索尼的宣传助推让《FFⅦ》走向世界，才有了如今“《FF》系列”的全球地位，《DQⅦ》出得太晚，没有获得同等国际待遇，至今仍然只能在自己的国土里发光发热。

“Dragon Quest”的原意是“龙之远征”，可惜它在欧美的远征之路总是荆棘丛生。游戏特点的不同自然是《DQ》难以走出国门的主因，但游戏不够大气、画面不够华丽绝不是不可改变的先天缺陷，尤其是在视画面如无物的NDS时代。《动物之森》等强烈日式风格的游戏能够在欧美大卖，《DQ》也同样可以。只要有任天堂这座靠山，画面劣势可以轻易变为优势，更何况对NDS来说，《DQⅨ》已堪称华丽。《DQⅨ》更具卡通色彩的氛围易于在低龄玩家中推广，而这正是任天堂永远的不败领域。11年前的Square能借助索尼让《FF》为首的日式RPG横行全球，现在的SE也同样可以借助任天堂，让《DQ》刮起新的日式RPG风暴。



▲12月10日的发表会上，三宅、堀井、岩田、和田四位重量级人物的握手。

小岛的选择

Darkbaby 专栏

徐继刚

真名徐继刚，游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。



对于"《MGS》系列"被国内外权威媒体日益神格化的现象，笔者始终秉持着保留态度，除了向初代《MGS》流畅的电影镜头感和游戏性佩服得五体投地以外，个人对以后历代作品所指示的方向性都无法苟同，即便是满堂喝彩的《MGS4》，其格局也远不如初代那般恢弘从容。"《MGS》系列"甚至还不是本人最欣赏的小岛秀夫作品，本人至今为止印象最为深刻的小岛氏作品却是早已被许多人遗忘的《POLICENAUTS》（《宇宙骑警》）。最近一段时间，小岛秀夫在笔者心目中的地位却变得日益高大起来，已经上升到近乎和"游戏之神"宫本茂等量齐观的程度。起因并非PS3独占大作《MGS4》热卖了N百万份，更不是因为其获得了什么显赫的专业奖项，实因其特立独行的气质。

在这个几乎每天都在上演着和田洋一式拍肩膀活剧的TV游戏产业，铜臭气息已经让太多人扭曲堕落，所幸始终还有些品格脱俗的人士让业界保持着涓涓清流。如果说三上真司有着燕赵豪侠式的慷慨悲歌气质，小岛秀夫则有着竹林七贤的狷狂飘逸。比之三上氏缺乏商业头脑的莽撞，小岛虽然清高孤傲却又不失理智，因此而更胜其一筹。上一主机世代，小岛秀夫对于面临四面楚歌困境的任天堂大胆伸出援助之手，合作开发了NGC版《MGS 孪蛇》，本世代又力排众议将《MGS4》独占发售在苦战中的索尼PS3平台，然而小岛氏一而再地叛逆行为并未遭遇到厂商以及广大玩家的痛恨，迥异于三上真司宣布《生化危机》全面移籍NGC时所遭遇的种种非难。自从当初《MGS4》宣布为PS3平台独占以来，Konami就成了广大Wii和X360用户的仇眦，却甚少有人归怨于始作佣者的小岛本人，无论其人公开言论有着几成可信度，人们都宁愿相信小岛的选择完全是出于游戏作品自身长远发展的考虑，而不是单纯商业利益的运作。甘冒天下之大不韪而不归怨，这确实需要有着非常高明的做人艺术。

等着看小岛秀夫笑话的人自然也不在少数，在当前索尼游戏帝国版图日蹙的时局下，有人时刻期待着小岛组发表X360或Wii版的"《MGS》系列"新作，甚至有人预言NDS版《MGS》正在加紧开发中（现在依然不排除这种可能性），但结果却再次大出人意料。近日，Konami社发表了基于苹果iPhone/iPod touch开发的《Metal Gear Solid Touch》（以下简称《MGST》等四款新作游戏，《MGST》将沿用《MGS4》的故事背景。不得不说，虽然有着相当大的Konami经营层意志影响，小岛秀夫还是再次向世人成功展现了自身的独特气质。

大凡曾在2004年订阅《FAMI通》等日刊游戏杂志的朋友，或许还能记得当初PSP堂堂登场前后的一幕幕丑剧，是时许多第三方因看好PSP前景而急于向索尼表忠心，毫无顾忌地公开对NDS大肆攻击（如日本一SOFT），甚至还有厂商宣称永远不会参入NDS阵营（如GUST）。时过境迁，NDS当前却是一番万国来朝的煊赫景象，曾经宣誓永不参入的为了商业利益也不得不食言而肥。更有那么一些大手厂商，一味趋奉所谓的时势，把手中的王牌作品一股脑投入主流平台，且不管是否适合，更不论会不会影响品质，只考虑是否能赚足票子。相比之下，小岛秀夫的选择显然更值得称道，行事不苟从主流且又不失明见。

一位目前在美国深造的游戏朋友曾经对iPhone作过精辟的评价："在北美的大学校园里，用NDS玩游戏显得太过老土，PSP则过于花哨装酷，而iPhone的感觉却是正好！"我们不难从中理解iPhone目前在全球青年消费者群体中大行其道的根本原因，而这个消费层正好也是"《MGS》系列"的主流用户层，选择在iPhone平台更有助于提升游戏品牌价值。从硬件机能角度考虑，使用ARM11（NDS用CPU ARM9的升级版）为主CPU并搭载多点触摸机能的iPhone图像处理能力明显胜过NDS，这无疑也有利于小岛秀夫诠释其游戏世界观。而从商业角度进行分析，目前NDS平台大作如云，"《MGS》系列"的登场不过是锦上添花，未必能产生多大轰动效应。而苹果力推的iPhone/iPod touch游戏平台虽然号称游戏上千，至今却罕有真正叫得响的大作，《MGST》的发售必然会鹤立鸡群。

对于小岛秀夫，我们需要研究的并不仅仅是其制作的游戏，更可以学习其行事做人的方式……

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

栏目主持 雷伊



一开始玩《异说 最终幻想》完全是冲着里面的某几个角色，并未对游戏品质抱有多大期望，但实际玩上后却怎么也停不下来了，游戏的素质完全超出了预期的想象，还没有开始行动的PSP玩家赶紧投身于爽快的战斗和强悍的角色育成中去吧。NDS的《心灵传说》作为Namco亲手操刀的系列最新作，水准并没有给这个系列的美名抹黑，却也没有太大惊喜。倒是《烈焰强击》这款原创的黑马之作让人感觉非常过瘾，之前没有关注过它的玩家不要因为它是动漫改编的作品而对其产生偏见，亲手试试看，说不定你就会立马喜欢上它。

双星物语



PSP 热血推荐

本作是Falcom在PC上推出的经典A·RPG《双星物语》的PSP移植版，众多的迷宫和支线任务是游戏的一大特色，剧情和系统方面则完全承袭了原作内容。

音效	★★★★★
可爱度	★★★★★
移植诚意	★★★☆☆

总分 24



本作在PC版的基础上改动不大，除了新的人设以及重新制作的背景音乐外没有什么更新的要素，不过游戏完美继承了原作可爱的风格、优秀的手感以及独特的系统和玩法。游戏流程虽然不算长，但复杂的迷宫与丰富的谜题使游戏玩起来一点都不觉得简短，再加上迷宫评价、游戏支线、4本词典等众多收集要素让游戏充满了多周目挑战的乐趣。Falcom制作的音乐一向值得称赞，游戏中悠扬的琴声和动听的旋律相当有代入感。尽管是一款移植作品，但对于新玩家来说本作仍然充满了魅力。 **8**

雷伊 游戏的音乐素质非常不错，画面也十分可爱清新，不足的地方是原本的PC版画面被直接缩小后导致细节看不太清楚，给操作带来了一定的不便。 **8**

宇轩 很完美的经典游戏，各方面素质都与原版无异，耐玩度一流。不过Falcom，你也不能总是原封不动地拿老得都积灰的游戏出来卖啊！ **8**

■ツヴァイ！！■UMD■Falcom■A·RPG■2008年12月11日■1人■无对应周边

异说 最终幻想



PSP 黄金珍藏

集结了《FF》历代人气角色的对战类作品，与传统的对战游戏不同的是，本作中融入了大量的RPG元素，就算不擅长动作游戏的玩家也能乐在其中。

画面	★★★★★
耐玩度	★★★★★
系统	★★★★★

总分 28



可以看出，SE对本作的制作态度是非常严谨认真的，并非只是卖卖几个人气角色捞一票就走。游戏的系统非常深奥且十分独特，用"前无古人"来形容也不为过，在出色的操作感和动作性的基础上，完美融入了SE多年来制作RPG的丰富经验，可挖掘的要素之多令人咋舌。游戏在细节方面也考虑得非常周全，处处可以让玩家体验到制作方的老练和贴心。战斗过程可以由玩家任意保存并编辑实乃一大创举，本作中视频的编辑模式非常强大，就算一般玩家只要肯下功夫也可以做出媲美专业水平的战斗视屏。 **10**

胧月 夺取对方攻击力的系统匠心独具，丰富的可发掘要素会在不经意间消耗掉大量时间。虽然操作很简单，战斗却充满策略性。 **9**

洋葱 作为"《FF》系列"的作品，本作的画面和音乐的质量自然不用怀疑，战斗系统以及操作手感也相当优秀，如果没有偶尔出现的视角问题就更完美了。 **9**

■ディシディア ファイナルファンタジー■UMD■Square Enix■FTG■2008年12月18日■1～2人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

烈焰强击



本作改编自岸本圣史的同名漫画。游戏的主人公是原作中的一名配角，玩家需要操纵他去各地捉拿利用"能源贴纸"作恶的不法分子。

热血度	★★★★☆
系统	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆

总分 24



在RPG中融入卡片游戏的种种要素让人玩起来新鲜感十足。游戏战斗节奏适中，不过除了中后期的个别任务外整体战斗难度并不高，后期过多的杂鱼战很容易让人感到厌烦。本作的系统看似复杂，不过实际操作一下后很快就能上手。剧情和战斗以外的时间可随时记录、查看之前的对话内容以及语音再生等细节设定十分贴心。游戏的流程不短，即使不去碰支线任务也要将近40个小时才能通关。原创剧情的质量还算不错，当中还插入了大量精美CG图片和过场动画，不过通关后会发现有很多东西都未交代清楚，这一点比较遗憾。 9

宇轩 画面表现相当出色的游戏，简单的系统能够让任何人都快速上手。对于一款根据动漫改编的RPG，能做到这样已经很不容易了。 7

雷伊 游戏画面非常不错，必杀画面充满了魄力，并且游戏中的语音也十分充足。游戏的战斗系统也出人意料地好，充满新意且节奏把握得非常到位。 8

■ブレイザードライブ■卡片（2Gb）■SEGA■RPG■2008年12月4日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

英雄战记雷万丁



本作是一款以"英雄"与"士兵"组成的小队作战为乐趣的独特S·RPG，游戏中玩家要扮演主人公与多达100多名的"英雄"同伴们一同作战，抵抗敌军的攻击。

上手度	★★★☆☆
战略性	★★★★☆
画面	★★☆☆☆

总分 21



就一款S·RPG本身来说，本作在战略性方面的表现可圈可点，根据玩家的选择会出现多种可能的"英雄同伴"和种类繁多的"英雄武装"促使玩家花上不少时间去完美这些收集要素，而有别于大多数S·RPG的小队战斗方式和据点、阵型等的设定也令游戏的可玩性增加不少。游戏的流程并不算短，且二周目之后还有新的内容等待着玩家。不过作为一款NDS游戏来说，抛开SFC水平的画面不说，剧情画面完全省略、触摸屏毫无用处，这些过于明显的缺点都让人不禁要怀疑厂商的制作诚意。 7

羽纹 还算有点意思的作品，武器间的不同技能让玩家在确定出场人选时要经过慎密的思考，可阵型的设计感觉在平衡性上把握得不算太好，一些明显偏强的阵型影响了战略性。 7

胧月 尽管画面简陋，系统却颇具新意，能体验到其与传统战棋游戏的不同。剧情没多少可供挖掘，不过战斗足可让人乐此不疲。 7

■英雄战记レーヴァテイン■卡片（256Mb）■Gungho Works■S·RPG■2008年12月4日■1～2人■无对应周边

心灵传说



本作是"《传说》系列"在NDS上的第三部作品。游戏的战斗系统回归传统的2D单线，并增加了武器升级、技能合成等新系统。

流程长度	★★★★☆
语音量	★★★★☆
亲和度	★★★★☆

总分 24



看得出有了前两部的铺垫后，NBGI对于本作显得更加得心应手。不但流程长度几乎达到了《无瑕》的两倍、《风雨》的4倍，系统的复杂程度也远超前两作。技能、小对话这些《传说》的标志一个也没落下。不过回归了2D的《传说》似乎除了片头动画，并没有厂商所宣传的那么唯美。人物别扭的动作和老套缺乏创意的谜题实在是很难让人萌生赞美之念。所谓原创的"心灵迷宫"系统其实无非是《无瑕》隐藏迷宫的翻版。如果实在要对本作进行评价的话，我想"平庸"这两字可以很好地说明问题。 8

洋葱 游戏的战斗非常爽快，不过个别角色的动作有些僵硬，看着比较难受。本作的剧情也只能算是一般，没有什么亮点。 8

胧月 上手简单，节奏良好，战斗时的操作感很舒服，打出连击依然非常爽快。但对比两个版本的过场动画，实在无法不让人觉得别扭。 8

■テイルズ オブ ハーツ■卡片（2Gb）■NBGI■RPG■2008年12月18日■1人■无对应周边

如果能走出"《高达 战争》系列"的影子 本作获得的评价会更高

マクロス エース フロンティア
MACROSS ACE FRONTIER

黄金眼评分 23 游戏时间：35小时以上 文 乌冬

PSP 超时空要塞 王牌开拓者

マクロスエースフロンティア

◆NBGI◆ACT◆2008年10月9日◆日版◆1～4人◆5040日元◆无对应周边

记得小的时候电视上经常播的机器人动画除了《变形金刚》外，就是《太空堡垒》了，不过那时候还不懂事，只是冲着帅气的机器人去看的，直到长大看了原版的《超时空要塞》觉得很眼熟，查了一下资料才知道《超时空要塞》就是《太空堡垒》的前身。原来当年美国在引进时，将它和另外两部世界观相似的作品编集在了一齐，才有了这部在国内家喻户晓的动画作品。

题材限制

《超时空要塞》属于日本早期SF系动画的代表作之一，和比它早一点推出的《机动战士高达》一样，对后来的SF系动画有着极大的影响。不过令人有点不敢相信的是，这样一个有着将近30年历史的系列，其游戏作品竟然面临着青黄不接的窘境，改编的游戏作品数量甚至比一些90年代才发展起来的动画作品还要少。

"《超时空要塞》系列"推出过三部TV动画、五部OVA和三部电影，其中以初代《超时空要塞》题材的游戏就占了总数的过半，由其他作品所改编的游戏少之又少。游戏类型方面，几乎都是STG、SLG和AVG，前两个符合战争题材，AVG则是借助了原作庞大的剧本构成。可以看出游戏版无论是作品覆盖面还是题材上都非常片面。

或许有人会认为动漫改编游戏只是原作的一个附属品，只要可以借原作的人气再捞一笔，游戏版的任务就算完成了。其实不然，一般由这种具有一定影响力的动画所改编成的游戏会有着和原作相若的素质，因为如果做得不好，很可能会为原作招来骂名，但出于成本和质量考虑，又很少有厂商愿意去尝试其他题材，所以将《超时空要塞》改编为游戏的话，STG、SLG和AVG的确是最保险的选择。



▲本作连界面都和"《高达 战争》系列"非常相像。

再回过头来看看本作，本作是《超时空要塞 开拓者》第一次游戏化，游戏类型为ACT，由ARTDINK负责开发制作，NBGI负责发行。制作方是第一次接触这个系列，严格来说的话，ACT类型应该也是系列的第一次尝试。ARTDINK平时以制作PC游戏为主，虽然也有制作家用机游戏，但大多数都是一些二三线作品，别说是国内，就算是在日本玩的人也很少。我开始也想不明白，为什么一间在家用机游戏领域默默无闻的公司会去冒险尝试"《超时空要塞》系列"很少做的ACT呢？万一做得不好还要背负骂名。直到我抱着疑问玩到游戏后，才明白制作方背后原来有"高达"撑腰。

前面也提到了，ARTDINK

并不是以家用机游戏制作为主的公司，不过最近几年倒是凭借“《高达 战争》系列”在PSP上小火了一把，也被越来越多的PSP玩家认识。有着制作“《高达 战争》系列”的经验，再加上同为机器人题材，ARTDINK这次想用《超时空要塞》再火一次，所以《超时空要塞 王牌开拓者》就这样诞生了。

似曾相识

有了《高达 战争》成功的例子，制作方或多或少会拿来借鉴一下，所以本作会有《高达 战争》的影子也是理所当然的，玩之前我也做好了这方面的心理准备。但事实上我的估算还是太低了，厂商的“复制”能力远远超过我想象。

“《高达 战争》系列”后期的作品普遍被抱怨偷工减料，每次的新作都是在上一作的基础上添加点新东西，就名正言顺当成新作来卖。不过厂商似乎还没意识到这点，这个问题仍旧存在于《超时空要塞 王牌开拓者》里面。游戏从公布到发售还不到半年时间，制作速度堪称迅速，而且完成度也不低，不过当你拿到游戏后，就会发现本作其实就是用《高达 战争》东拼西凑出来的一款作品，两款游戏使用同一个引擎就不说了，甚至连系统和音效的相似度都达到了70%以上。

游戏中你可以驾驶套着高达外壳的瓦尔基里，使用与高达类似的武器，体验和《高达 战争》一样的战斗快感，或许对第一次接触这款游戏的玩家来说还会有点新鲜感，但如果玩过“《高达 战争》系列”的话，可能没玩多久就觉得乏味了。



▲加入歌要素无疑非常明智的。

三大元素

要说属于自己的东西的话，本作也不是没有，在游戏公布之初，制作方就宣布了会将原作的三大元素融入游戏中。所谓的三大元素，就是指变形战斗机、三角恋和歌，从第一作起，这三样东西就一直作为系列的卖点延续至今。尽管在动画里获得了不错的评价，不过ARTDINK没有考虑这三大元素是否适合本作就直接拿过来用了，难免会给人生搬硬套的感觉。

首先是变形战斗机，《超时空要塞》里的机器人瓦尔基里最大的特征就是可进行三段变形，游戏虽然在表面上还原了这一点，但实际的作用却不明显。主要还是因为本作的关卡太单一，发挥不出每种形态的特性，除去一些需要搬运的关卡，其他的关卡基本上用战斗机形态都已经胜任有余了，不需要再多此一举地去转换形态。

三角关系是指原作中三位主人公之间的感情纠葛，而这点到了剧情薄弱的ACT里，就变成了友好度这个数值，除了关系到其他人对主角说话的口吻这些无关痛痒的地方外，三角关系就没有别的用途了，实在是有点小题大做了。

歌算是游戏里比较成功的一个要素，制作方将几部原作里的人气歌曲都收录了进来，这对粉丝的吸引力无疑是相当大的，一边听着自己喜欢的歌曲，一边进行着激烈的空战，这是每个《超时空要塞》粉丝梦寐以求的体验。不过相对于原作来说，游戏中收录的歌曲只是冰山一角，有些粉丝并不满足于这寥寥的几首歌曲，所以在游戏推出够不久，网上就出现了各种由玩家将游戏里的歌曲替换成自己喜欢歌曲的ISO，歌要素的受欢迎程度可见一斑。

在快餐式游戏大行其道的今天，我们并不能要求每款游戏都精雕细琢，用最少的时间创造最大的价值，这是每个经营者都懂的道理。而玩家也是一样的，只要游戏够爽快、符合自己的口味，和另一个游戏长得像一点又有什么所谓呢，反正很快又有更好的作品去取代它，毕竟不是每一个人都喜欢都把游戏研究得过于透彻。当然这里也不是说精雕细琢的游戏不好，但如果玩家没有投入相应的时间去感受它的话，所获得的满足可能和快餐式游戏差不多。



▲游戏有瓦尔基里的三种形态使用频率统计，相信不少人都会像笔者这样出现一面倒的情况。





游戏一品轩

文 逍遥

大家好！以"网罗二线作品，全面点评游戏"为宗旨的《游戏一品轩》又和大家见面了！经过了前面十辑的考验，我们收到了许多读者朋友对《一品轩》的建议和意见。因此从本辑开始，《游戏一品轩》将进行改版。当然这肯定不是最终形态，我们还有很多需要改进的地方，希望大家能够一如既往地支持我们，有什么想说的都可以提出来哦！最后祝大家新年快乐！

迷你黄金眼

注：迷你黄金眼满分为30

能源小精灵 卡伊与零的不可思议之旅	NDS	22
企鹅的问题 最强企鹅传说	NDS	17
世界美食 会说话的DS菜谱	NDS	19
随星舞动 一起跳吧	NDS	18
广交朋友！魔法交换日记	NDS	17
星色赠礼 携带版	PSP	18

本辑推荐

移植自Wii平台的《能源小精灵 卡伊与零的不可思议之旅》是一款平面点射游戏，玩家在游戏中要扮演一位名叫凯的男孩，带领着一只属于能源世界的神奇精灵ZERO，展开一段梦幻之旅。虽然游戏从原来的第一人称视角转变成了平面2D画面，但是清新可爱的风格还是很好地在NDS上呈现了出来。你可以使用神奇手套收集到隐藏在岩石、树木下面的各种精灵，前提是你要用触控笔对着它们摇一摇，精灵们才会惊慌失措地跑出来。不过比较郁闷的是，游戏竟然没有先期的教程，实在是有些"诡异"。游戏中可控制的精灵数量多达60多只，每只都附带有特殊的技能和各自的属性，而且最主要的是它们长得都非常可爱。把它想象成另一款"《口袋妖怪救助队》"，平时用来和朋友们一起娱乐娱乐倒是一个不错的选择。



▲《能源小精灵》似乎与《口袋妖怪救助队》同用一个引擎，从画面风格到操作方式都很像。

本辑最雷



▲这蓝皮的玩意儿和蓝猫一样很难让人产生亲和感。

大家还记得前段时间号称“史上最弱主人公”的那只企鹅普利尼么？最近它的远房亲戚也在游戏中登场了，且不说这位远房亲戚是不是“史上最强主人公”吧，至少是企鹅最强，来看看《企鹅的问题 最强企鹅传说》吧。本作是一款横版过关游戏，游戏的主人公“木下贝克汉姆”是一名正在念小学的企鹅学生，玩家在游戏中要扮演贝克汉姆前往谜之企鹅小岛，挑战居住在岛上的神秘企鹅。不过和《普利尼》相比起来，本作不但没有任何值得研究之处，还十分雷人。我们的贝克汉姆在游戏中会不停地做出各种夸张的“搞笑”表情，不是重口味的玩家请勿尝试。

做菜，一直以来都是居家旅行必备的技能之一。最近笔者就搜刮到了一款非常适合在厨房一边拿着NDS一边做菜的游戏，它就是《世界美食 会说话的DS菜谱》。游戏中汇集了全球数个国家的名牌菜谱，从选材到下厨，每一步都井然有序地向玩家介绍。最让笔者感到亲切的是，在“下厨”的教程中，系统还会根据当前所做的事情发出对应的声音，并附有图文介绍，这对像笔者这样喜欢下厨的玩家无疑有很大的帮助，就算不会做的菜看了游戏的教程之后也立刻就能学会。有兴趣的玩家也可以把它的前作找出来一试。

我们要介绍的第二款游戏——《随星舞动 一起跳吧》是一款根据美国ABC电台的一档真人舞蹈秀节目改编的游戏。本作和《节拍特工》的游戏方式基本相同，只不过相比《节拍特工》那夸张的动作及搞笑的剧情，本作更注重的是专业舞蹈的表演。上屏幕中的演员表演十分耐看，舞姿很优美，完成比赛后还会有评委点评，这时你可以注意到两位演员之间互相欣赏的表情。下屏幕的操作界面就远不如上屏幕中的演出来的精彩了，呆板的界面让人提不起精神，最主要的是一直盯着地板看能不枯燥么。

生活在日本的朋友应该都知道，在日本好友之间有交换日记习惯，可以让对方更好地了解自己，《广交朋友！魔法交换日记》就是这样一款的游戏。玩家在游戏开始设定好自己的个性签名和出生日期后就可以开始日记的书写啦。游戏的界面非常简洁，有很详细的教程，一直教到你能完全掌握游戏为止。书写界面有平片假名的输入，还有英文及符号等等，各种表情也十分可爱。写完的日记可以和朋友间进行NDS无线的交换。不过对于国内的大部分玩家来说，本作又是一款没什么用处的软件了。

擅长制作恋爱冒险游戏的Takuyo公司最近在PSP上推出了两款移植自PS2平台的女性向游戏，本期栏目为大家带来的是《星色赠礼 携带版》。游戏围绕着“占卜”这个名词展开，除了在发展剧情的过程中女主角会不断使用占卜术为自己算命外，在系统自带的占卜模式中，玩家同样可以为自己占卜今天的运势。而且最有意思的是其中还有一个测试两人感应度的游戏，该游戏的方式就是必须有两个人进行，一人按下〇键，一人按下左方向键，在不断地按键过程中系统会自动检测两人按下的频率，最后计算出感应度的值，十分有趣，不妨和你喜欢的人一起测试一下吧！



▲《星色赠礼》不但能够进行占卜，欣赏帅哥也是一项很重要的“功能”。

DRAGON QUEST IX

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

文 雷伊 美编 Yangyu

期待度 S

勇者斗恶龙IX 星空的守望者

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

NDS	Square Enix/Level-5	RPG	预定2009年3月28日	日版
	1～4人	容量未定	5980日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.65 P36/Vol.74 P36/Vol.100 P50

在前不久召开的发布会上，SE终于公布了玩家们期待已久的RPG巨作《勇者斗恶龙IX》的发售日，这对一直担心本作会再度跳票的玩家们来说无疑是一个绝好的消息。本次的报道中，我们就来看一下在本作中担任着重要作用的三位女性角色，以及关于角色创建和组队的新情报。



日本国民RPG最新作发售日终于确定！

主人公创建详细步骤

在之前的报道中，我们已经粗略为大家介绍了本作的角色创建部分，这次我们就来看看它的详细步骤。在下屏中进行的选择，将会同步在上屏中角色的形象上反应出来。

1 选择性别



▲首先需要选择的是角色的性别，不知道根据性别的不同，在可以装备的物品方面会否有所差别。

2 选择体型



▲一共有5种体型可供选择，位于画面最右侧的体型最小。

3 选择发型



▲男性的发型一共有10种，包括莫希干、光头等，在选择完发型后，还会要求选择发色。

4 选择脸蛋



▲样貌也有10种可供选择，其中不仅包括帅气型，也有一些很有喜剧色彩。

大功告成



▲除了前面介绍的设定步骤外，还要决定角色的肤色、眼球色，再为他取一个名字，角色就算真正创建完毕了。

鲁伊达酒场的"三人娘"

鲁伊达酒场可以看作是本作中玩家冒险的据点，在酒场中有三位女性，她们分别担任着不同的重要作用，为玩家们提供各种便利。



鲁伊达

与酒场同名的女性，浑身散发着神秘的气息。在游戏中，她会帮玩家介绍一起冒险的同伴。





莉卡

戴着头巾、围着围裙的女性，看起来像是个非常活泼的女孩。在酒场中，她主要负责与住宿相关的工作。

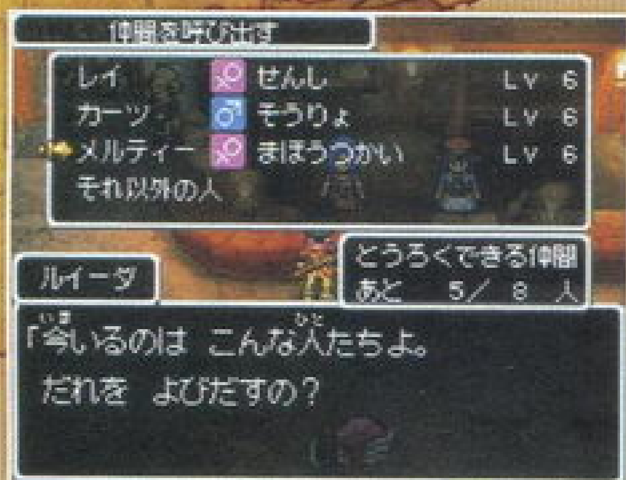


萝克莎妮

拥有高贵气质的女子，浑身散发出的端庄气质让人觉得她简直就是什么国家的公主。她在酒场中从事的工作目前还不明朗。

介绍冒险的同伴

鲁伊达会将一起冒险的同伴介绍给主人公，其中不仅有事先已经在酒场中登录的角色，也可由玩家亲自创建新的同伴。另外鲁伊达还负责同伴的管理，只要与她对话就可以方便地编成战斗队伍。



◀这就是候补同伴的选择画面了，除了同伴的名字之外，同伴的性别、职业和等级都会显示在菜单上，非常直观。

▶选定角色之后，还可以查看候补同伴的详细资料，通过按动十字键的左右键可以换页查看，按下A键还可以切换查看项目。



亲手创建同伴

如果对鲁伊达提供的候选同伴不满意，那么玩家也可以亲自创建一同冒险的同伴。除了脸型、发型等与外貌相关的设定要素外，还可以选择同伴的职业。创建完毕的角色会自动追加到酒场的登录同伴名单中。



◀同伴的创建基本上和主人公的创建是一样的，也要进行总共8个项目的设定。

职业也可进行选择



◀新登录角色的职业选择画面，一开始貌似只有4种职业可供选择，其他需要满足特定条件后才会出现吗？



▲设定完毕之后，就可以带着自己亲手创建的同伴一同展开冒险了。

职业介绍



在100辑的报道中，我们为大家公开了本作中5种职业的设定图，但那时它们具体是什么职业并未公布。最近官方终于正式公开了这些职业的详细资料，而且不同的职业可以装备的武具也各不相同，下面我们就来看一下吧。

战士





▶拥有对龙系敌人杀伤力巨大的特技“龙斩”，此外还能使用各种丰富多彩的剑技。

▲战士能够装备各种名字以“战士”为前缀的防具。

魔法使

▲除了“水之羽衣”（水のはごろも）这种系列玩家很熟悉的防具外，还有其他首次登场的武具。

▼魔法使可以咏唱各种攻击系的咒文，本作中会有全新的咒文出现吗？



僧侣



▲僧侣装备了“英雄之枪”（えいゆうのやり），看来本作中僧侣不仅擅长回复，攻击方面也值得期待。

▼僧侣的回复咒文是战斗中必不可少的。

武斗家

▲武斗家对史莱姆王发动了必杀技“烈钢拳”，不知道他的这一击对史莱姆王是否奏效。

▲武斗家可以装备包括“拳法装”（けんぽうぎ）、“功夫鞋”（カンフーシューズ）在内的许多专用装备。



盗贼



▲盗贼的装备均以轻便为主，这样可以更加方便他们的行动。

▼盗贼在战斗中可以从怪物身上偷取各种物品，其中会不会有一些在商店中没有出售的珍稀物品呢？



宇宙世纪的群雄争霸再度展开！



文 乌冬 美编 Yangyu

这款《机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V》是今年2月份在PSP推出的《机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁》的加强版，名称中的"V"是Volume（份量）的意思，表示加强版比原作更具份量。下面马上为大家送上本作的最新情报。



机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V			
机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威V			
PSP	NBGI	SLG	预定2009年2月12日	日版
	1人	5500日元	无对应周边	

在"《基连的野望》系列"里，玩家能够以一个势力最高指挥者的身分去经历整个宇宙世纪，通过自己的决策去左右形势的发展，以赢得战争最后的胜利。另外，根据自己决策的不同，还有可能引导出和原作不一样剧情。

作为加强版，本作新增的要素大概可以分为两个部分，一是追加了提姆·利的新剧本，二则是在原来收录作品的基础上，再增加4部《高达》作品里的角色和机体。

继承存档



▲如果有前作的存档的话，在选择继承存档后，在游戏一开始就能够选择14个剧本，并且机体图鉴等资料也会继承下来。

阿姆罗的父亲——提姆·利隆重登场！





▲▶在这场混战之中，提姆博士究竟会以什么理由参战呢？

在一年战争期间，提姆·利博士成功开发了高达，间接使联邦军获得了胜利。在本作中，他将作为一个势力的领导者，率领技术人员参加到这场争霸战中来。一支有着众多科学精英的势力究竟能否改写宇宙世纪的走向呢？

▶因为有着雄厚的技术实力，在游戏一开始提姆博士的势力就可以享受开发所有MS的优势。

▼因为有太多选择，首先开发哪种机体就成为了考验玩家的难题。

可进行所有兵器的开发

究竟应该以哪种机体作为战斗的主力呢？

▼在提姆博士的阵营里甚至看到西罗克和吉尼亚斯这些狠角色的名字。

宇宙世纪最贵重的就是人才！

新参战作品醒目！



▶新角色在战场中碰面的话也会发生对话。

除了4部新参战作品里的角色和兵器，旧作品的角色和兵器也得到了增加，这势必会令战争的发展愈为激烈。下面就让我们来看看这4部作品的详情吧。

机动战士高达 闪光的哈萨维

由“《机动战士高达》系列”的导演富野由悠季所创作的小说作品。舞台是宇宙世纪0105年，故事描写的是武装组织“马夫迪·纳比尤·艾伦”与地球联邦军之间的战斗。

登场角色



马夫迪·纳比尤·艾伦

与组织同名的领导者，其身分是布莱德舰长的儿子哈萨维·诺亚。



琪琪·安达露西娅

能够预知未来的不可思议少女，与马夫迪和肯涅斯双方都有着亲密的交情。



肯涅斯·古列格

受命讨伐马夫迪组织的基尔凯部队司令官，同时也是马夫迪的好友。



雷恩·艾姆

基尔凯部队的年轻MS驾驶员，驾驶潘娜洛普和马夫迪的Ξ高达几度交手。

RX-105 Ξ高达

马夫迪的爱机，装备有“米诺夫斯基推进器”可进行单机飞行。

RX-104FF 潘娜洛普

奥德赛高达装上飞行装备后的形态。

机动战士高达

由模型杂志中衍生出来的作品。主要描写《机动战士Z高达》的故事背后所发生的事件，战斗围绕反联邦势力“新迪赛斯”与地球联邦之间展开。

FA-010A

FAZZ

全装甲ZZ的先行试作机，虽然不能变形，但全身覆盖着厚实的装甲。

MSA-0011[Ext]

Ex-S高达

S高达的装备强化形态，巡航装备令机动性进一步提升。

MSZ-006A1

Z-Plus A1型

Z-Plus是作为Z高达的量产型所开发的机体，拥有比原机体更高的火力和机动性。

ADVANCE OF Z

也是由模型杂志中衍生出来的作品。故事从提坦斯的视点描写了《机动战士Z高达》中的格林普斯战役，并深入探讨了历史背后所发生的事件。

RX-121

高达TR-1[Hazel]

以镇暴型吉姆为基础，强化部件后的高性能机体。

Z-MSV

Z-MSV是指在《机动战士Z高达》里登场机体的变化版的总称，机体设计由《机动战士Z高达》的机械设定藤田一己担任。

MSZ-008

ZII

Z高达的后继机，简化了变形机能，并提高了操作性与量产能力。

MS IGLOO

描写一年战争的3D CG作品，以吉翁军的兵器实验为背景，深刻表现出战争残酷的一面。

RB-79N

鱼眼

为了增加海战的战斗力，把宇宙用机体铁球改装成水用。

赫尔贝特·冯·卡斯本



技术试验部队的上校，驾驶机体为勇士。左手是义肢，有时候会发出奇怪的声响。

将强大的力量变为已有！

上辑前线中，我们介绍了这款大魄力游戏的第一个巨人。本次我们要来介绍的是另一个体型庞大且我们都很熟悉的敌人。看了下面的报道你就知道了。

文 宇轩 美编 澄香

BLOOD of BAHAMUT

期待度 A

巴哈姆特之血

ブラッド オブ バハムート

NDS	Square Enix	A・RPG	发售日未定	日版
	1～4人	容量未定	售价未定	对应周边未定

相关报道 Vol.101 P24

集中火力攻击弱点核心

巨兽的弱点——“核心”我们已经介绍过了。只要施加一定程度的伤害，就能把该核心处的部位破坏。不过核心通常都被厚重的装甲所覆盖，遇到这种情况就必须先破坏装甲后再锁定核心进行攻击。

部位破坏

◀成功破坏了巨人的手臂后就会有一段大魄力的过场动画出现。

充满震撼的大魄力演出！

攻击脚部让巨兽跌倒！

当特定部位受到一定程度的伤害后，巨人就会跌倒，或是因为恐惧而进入无防备状态。趁此机会攻击它的核心吧。

收集素材

通过破坏特定部位或消灭杂兵取得生产所需要的素材

断角！

跟好友并肩作战 多人参与型RPG!

◀只要利用无线通讯功能，就可以和4名以上的好友一起体验多人联机游戏的乐趣。结合大家的力量一起来挑战巨兽吧。

取得素材

成功破坏装甲、核心后就能在达成任务时取得跟破坏位置相对应的"素材"（羽纹：《怪物猎人》！）。通过收集素材，就可以锻造出普通情况下无法取得的强力武器。另外，就算是打倒杂兵，有时候也可以得到一些素材，猎人们加油吧！（不好意思，喊出来了。）



▶第一遍消灭巨兽时，可能无法将所有部位都破坏。在取得特定的武器后再次挑战，就有可能得到新的素材。

灼热的巨兽 伊夫里特

身上燃烧着悲怆怒火的火焰魔神。胸口藏有火炉，背上背着火山，个性与烈火一样凶暴。相传过去的巨兽战争中，伊夫里特曾经在一瞬间将成群的巨兽灼烧成灰烬。无论是爪子还是它所投掷的燃烧弹，都十分具有威胁。



◀如果破坏火炉的盖子，就会有高热的能量从中喷出。









卡莫·欧米加

在战乱中陨落的无双猛将

曾经担任家族军团中的大将，但是由于年轻时总是出言不逊而引发争端。不过，他的能力让谁都不容小瞧。在战场上，他常常抢先一步冲入阵地与敌军交锋，所以，总是有名为死亡的影子与之相随。

过去的战役



◀曾经率领100万大军的卡莫，如今只剩孤单一人。

强调协力作战的《战国BASARA　群雄之战》又有新情报了！本次报道主要为大家介绍的是"任务模式"的相关内容，该模式里足足有150种任务等待着玩家去挑战，且任务的玩法五花八门。好了，废话不多说，让我们进入正题吧。

文 洋葱　美编 芊雯



战国BASARA 群雄之战			
战国BASARA　バトルヒーローズ			
PSP Capcom	ACT	预定2009年春	日版
1～4人	售价未定	对应周边未定	

相关报道 Vol.97 P20

内容丰富的任务模式登场
任务种类多达150！

伊达政宗、真田幸村以及前田庆次的英雄战记。

本次的任务模式分别收录了伊达政宗、真田幸村以及前田庆次三人的战记，每个人的战记都有50件以上的任务。任务的目标不仅限于消灭敌人，还有"打败特定目标"、"破坏障碍物"、"保护同伴"等等，种类丰富。

任务 "仁吼义侠 片仓小十郎"

浓姬率领织田军侵入了伊达的领地……快与伊达的心腹片仓小十郎汇合，一同击退敌人吧。



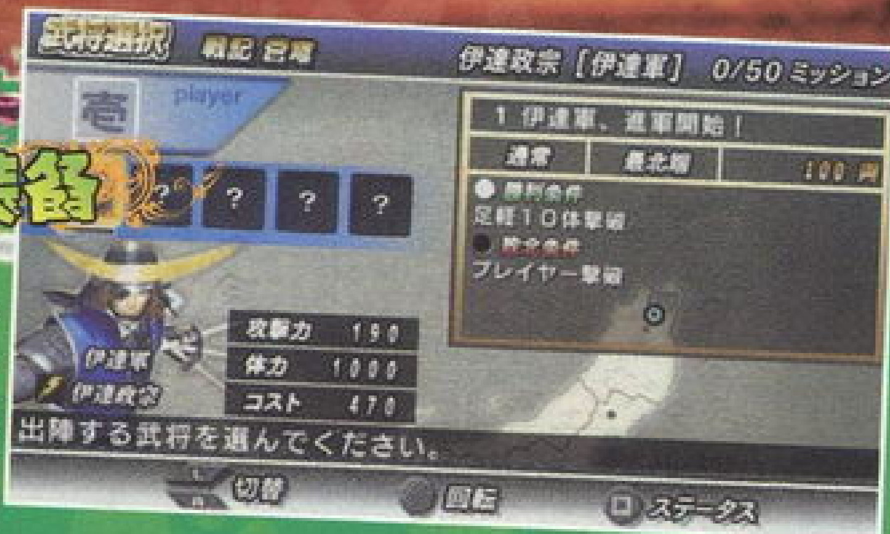


◀伊达政宗的六爪攻击加上片仓小十郎的强力一斩，面对如此可怕的组合，织田军的小兵毫无还手之力。

任务流程

1 选择任务、角色，更换装备

每次任务开始前，玩家需选择使用的武将和搭档，还可进行武器防具的更换。每件武器都有固定的COST值，通过装备武器我们可以提高武将的COST，以增强他们的实力。不过需要注意的是，COST高的武将死亡时战力槽将大幅减少，如何根据任务内容调整COST也是一门学问。



▲各战记最初可选的武将只有一名，不过随着任务的完成同伴将会增加。

任务“夺取武田的埋藏金”



发现了武田军的埋藏金！本任务的要点是不能让敌方搬运金钱的小兵逃跑，若放走三名搬运者任务便会失败。忍者猿飞佐助在本战将会作为搬运者的护卫登场。

伊达政宗的战记“苍穹”。

戦記 蒼穹

混乱をきたす戦国時代を終らせるため、
天下統一に向けて着々と準備を進めていた伊達政宗。

天下布武をもって恐怖と死をもたらす
魔王・織田信長と、
富国強兵を掲げ台頭著しい覇王・豊臣秀吉に対し、
政宗は、ついに全面対決の決意を固め、
奥州から進軍を開始したのであった。

伊達政宗編

▶奥州的武将伊达政宗为了统一天下，向织田信长与丰臣秀吉发起了挑战。

▼武田军的猛将真田幸村，为了敬爱的武田信玄他将成为战场上的猛虎，为主铲除所有敌人。

戦記 桜花

根っからの風来坊・前田慶次は、
前田の家に束縛されることを嫌い、
おのれの気の赴くまま各地をめぐり、
様々な人物達と出会いを繰り返す。

しかし、ある人物との出会いが、
忘れようとしていた過去との避けられない決着を
慶次に思い出させたのであった…

前田慶次編

前田庆次的战记“樱花”。

◀讨厌被束缚的前田庆次开始了他的全国之旅，旅途中他将与众多的武将相遇。

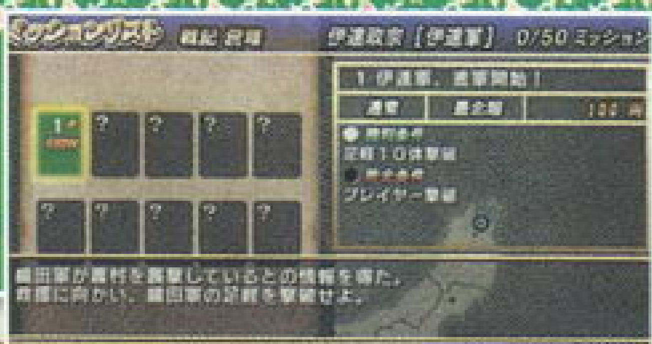
戦記 紅蓮

武田軍の若き虎・真田幸村は、
敬愛する武田信玄が天下を治めるために
全力を振るうことを決意する。

部下である猿飛佐助から、魔王・織田信長との対決が
避けられなくなったとの知らせを受けた幸村は、
信玄の上洛を助けるため、
したのであった。

真田幸村編

真田幸村的战记“红莲”。





▲若有同伴随行，我们也可以设定他们的装备，要注意COST值的分配。

2 确认布阵



◀战斗前可以确认地形以及敌人的布阵。

3 任务开始！





◀▼完成任务后会出现文字“胜负あり”，若在战斗中没受到什么伤害的话还会出现耀眼的“完胜。”



4 获取报酬

根据玩家的表现胜利后能得到不同数额的金钱，新的任务也将解禁。而完成特定任务之后，和主人公关系密切的角色会加入队伍。





THE iDOLM@STER SP

アイドルマスター

期待度 A

文 胧月 美编 澄香

偶像大师SP 完美之日/神奇之星/思念之月

アイドルマスター SP パーフェクトサン/ワンダリングスター/ミッシングムーン

PSP	NBGI	SLG	预定2009年2月19日	日版
	1～3人	各5040日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.94 P18/Vol.96 P38/Vol.98 P42

一个星期前我刚知道，原来还有人把《偶像大师》当作《劲乐团》类的音乐游戏，并发出“这玩意也有剧情？”的疑惑。要知道虽然大家看到的一般是载歌载舞的PV、MAD，剧情实际上也是构成本作的重要部分。这次的报道就围绕三个版本中的三名竞争对手与我方偶像之间发生的剧情进行介绍。她们与我方偶像之间真的是水火不容的吗？

完美之日

与响的针锋相对

在961事务所黑井社长的挑唆下，《完美之日》里作为竞争对手登场的我那霸响相信了765事务所的负面传闻。响的特长是舞蹈，春香、弥生和真都将面对一场激烈而艰辛的偶像对决。

我那霸响

「プロデューサーの立場を利用して、所属アイドルに、セクハラまがいのことを」

响与春香 误会引发的偶像之战

能歌善舞的响一直是春香的崇拜对象，然而黑井社长却将我们的主人公诽谤为利用职务之便对事务所女孩进行性骚扰的色狼，响对此深信不疑。愤怒的春香为了化解响的误会并为765事务所挽回名誉，发誓要在IU(终极偶像)的选拔赛中胜出。

响与弥生 弥生的转会危机？

响对弥生一直抱有好感，原因是弥生那标志性的击掌动作酷似响家中饲养的仓鼠(汗)。轻信谣言的响担心弥生也受到性骚扰，邀请她转到961事务所旗下。身为制作人的你不努力的话，弥生说不定会被拐跑哦。

「でも、やよいは、きっと被害者だから、961プロで助けてあげようよ！」

响与真 决裂的二人

响与真都擅长舞蹈，照理说她们应该会相处得非常融洽，可黑井社长的一面之词破坏了两人之间的友谊。真最后会成为响的劲敌吗？

「だから自分、もう真とは話さない。真も、もう話しかけないでね！」

▲游戏里关于响的剧情也非常细腻，可不要把竞争对手都简单地想成大反派、绊脚石。

主人公的竞争对手

大反派！

961事务所黑井社长

CV：子安武人

率领着响、贵音和美希的961事务所负责人，他对主人公以及765事务所的偶像充满憎恶之情，这究竟是什么原因？

黑井社长

神奇之星 与贵音“亲亲爱爱”

公主般的贵音会成为雪步、伊织、亚美&真美的竞争对手。面对气质独特的她，我方偶像和制作人都会阵脚大乱？

四条贵音

贵音与雪步 一见钟情？

这个百合故事始发于受到狂热FANS骚扰的雪步被困困路边，不知所措。这时登场的贵音上演了一出英雄救美，雪步也因此对贵音一见钟情（吓）！为了能正式向贵音道谢，雪步一定要通过IU预选。

贵音与亚美 编织友情

酷酷的贵音深得亚美喜爱，亚美强烈地希望同她成为朋友。尽管被贵音以“自己以外的都是敌人”拒绝，亚美并没有气馁。她甚至擅自为贵音取了外号，强行跟对方做朋友。

贵音与伊织 伊织的荣誉

看到被记者簇拥着的贵音，伊织产生了莫大的兴趣。然而在向贵音打招呼时，对方却轻蔑地回以“浪费时间”。为了让自己的名字牢牢地刻在贵音的脑中，伊织燃起火一般的斗志。

「用件は、それだけですか？ 時間のムダですので、そろそろ、おいとまさせていただきます」

思念之月 美希夺还战

星井美希

因为某个理由，美希从原765事务所跳槽到竞争对手961事务所。在该版本的剧情中会详细交待她的跳槽理由。

美希与千早 后会有期

IU预选当日，美希为自己不打招呼而擅自跳槽的行为向千早道歉。然而，千早却冰冷地回应“我不关心除了唱歌以外的其他事情”。就这样分道扬镳的二人，还有再次交汇的一天吗？

◀ 美希跳槽并非因为厌恶765事务所，而是另有隐情。梓希望能够解开美希的心结，让她重返事务所。

美希与梓 情敌？

「それより問題は、ミキの前で、二人がラブラブしてるってことなの。ありえないってカンジ！」

好不容易再度相见，温柔的梓向美希嘘寒问暖。但看到梓与主人公亲密的样子，美希醋意大发。

美希与律子 两难的制作人

▼ 你到底站在哪一边？

和美希再度见面的律子关心地询问美希的跳槽理由，由于担心过度，律子的措辞渐渐变得严厉，终于发展为双方的争吵。努力劝解这场争吵的主人公会不会变成被殃及的池鱼呢？

Shining Force Feather

文 嘟嘟 美编 澄香

期待度 A

光明力量 羽翼			
Shining Force Feather			
NDS SEGA	RPG	预定2009年2月19日	日版
1人	容量未定	5229日元	对应周边未定

相关报道 Vol.97 P28

之前我们为大家介绍了人气RPG“《光明力量》系列”最新作《光明力量 羽翼》的一些世界观和系统概况。目前本作又新公布了几名主要角色的情报，而战斗系统方面的设定也进一步明了化，下面就让我们一起来了解一下。

拉修

热血盗墓少年

声优：KENN

仁的竞争对手，但同样身为盗墓者的拉修却与仁有着迥然不同的性格，是个一根筋的热血笨蛋。不过凭借着运气和强壮的身体，鲁莽冲动的他在战斗中总有着不错的表现。

担心，我所用不死，因为神女被的是眷顾之男呀！

皮皮恩

声优：加藤英美里

没有我在身边的话拉修可就不行了，真是麻烦呢。

在飞空艇中被拉修发现的小型人造生命体。虽然在信息处理能力方面比艾尔菲稍逊，但由于在3000年前的古代大战中就已被启动，因此性格方面更接近于人类。

▼拉修与仁发现的飞空艇均为3000年前“光之军团”所使用的一种战舰，而这些战舰都需要通过艾尔菲或皮皮恩这样的人工生命体“核心体”才能够启动。



基本流程

游戏的构成包括了剧情模式、探索模式和战斗模式三大部分。其中探索模式主要是在飞空艇中移动、进行我方队员的整备和艾尔菲的强化等，探索中一旦遇到敌人就会进入战斗。

▼除了华丽而充满个性的人设外，强大的声优阵容也为游戏增色不少。



▲战斗中只要达成一定的条件如"敌方全灭"或"我方全员撤退"就能顺利通关。



我是天使一般的存在，好好对待我的话可是好处多多哦！

谜之女 科柯特

声优：宫崎羽衣

身披羽翼头顶光环的谜之女子，外表酷似天使的她，却手持一把死神之镰般的巨大武器。似乎有意识地接近仁，本体和具体目的不明。

帝国第二皇子与其亲卫队



科柯特

被皇帝疏远的皇子

声优：诹访部顺一

赛隆帝国的第二皇子，拥有强大的力量。被皇帝疏远而离开帝都来到偏远的离宫。擅长剑术。



▲修禾与亲卫队四武将之一的希泽玛在飞空艇中探险的场面。



拉维尼娅

沉睡于『死者之谷』的核心体

声优：泽城美雪

拥有美丽的少女形体的核心体，长眠于诅咒之地"死者之谷"的古代遗迹中，后被修禾的部下发现。修禾在初次见到拉维尼娅时便被其美丽的外表所俘虏。

亲卫队四武将

泽库

声优：关俊彦

沉默寡言的忍者，那双巨大的翅膀使他尤其擅长空战。平时话不多，实际上却很爱挖苦人，常常将同为四武将之一的隆纲惹怒。

愚蠢的家伙。你最好先清楚一点，我是从未打过败仗的。

雷弗雅

对手是你太好了，我可不喜欢手下留情的男人，不用多虑放马过来吧！

声优：今野宏美

四武将中的红一点，本身是黑暗精灵的魔术师。个性比较直率，快言快语。不凡的气度使她在部下中拥有很高的人气。

隆纲

吾乃『铁壁隆纲』，除非你能将我杀掉，否则别想从这里通过！

声优：池田秀一

在四武将中堪称"铁壁"的隆纲，拥有强大的防御力。而他本人正直清廉的性格，以及对主人的忠心不二，都与贝鲁有着不少相似之处。

希泽玛

禁欲主义的年轻剑士

声优：福山润

年纪轻轻便已出任四武将之一的少年剑士，禁欲而谦逊的他颇得修禾的器重。与主人公仁曾属同门，也因此对仁还抱有一些同门之情。

战斗系统

队员编成

本作采用了S·RPG与A·RPG相结合的战斗方式，每场战斗开始前，玩家都需要先在地图上配置参战成员，根据战斗的不同我方最大可配置五名角色，可配置的区域会以蓝色圆圈表示。





▲在编成画面中可以进行参战成员的选择和装备、技能等的变更。

角色的移动

本作采用的是回合制战斗，战斗画面下方会显示我方的行动顺序，而该行动顺序则是由各角色的速度来决定的。





▲战斗中没有走格子的设定，玩家可以操纵角色在地图上自由行动，红色部分表示攻击范围，选中进入该范围的敌人即可展开攻击！

发动魄力攻击

选择好攻击目标后游戏会自动切换到战斗特写画面，此时按A、B、X、Y就能发动不同效果的各种攻击。画面上四个键一旁的数字代表的是剩余的可用攻击次数。

战斗时角色脚下会出现一条时间槽，当时间走到槽最中间时发动攻击就能给敌方最大的伤害值，相反如果时间已经走到右端而我方还未发动攻击的话，就算作是攻击失败。而画面的最下方的蓝色槽则表示当前角色的剩余FORCE值（相当于行动值），只要FORCE还有剩余，就能继续发动下一轮的攻击。



▲配合时间槽发动攻击是战斗的关键。

区域魔法

区域魔法是本作战斗系统中的一个重要组成部分，与技能攻击一样，区域魔法也需要消耗一定的FORCE值才能发动。在发动这些魔法时增加注入的FORCE值，还能够使魔法的范围和威力都得到相当大的加强！





目前公布的一些区域魔法



单体攻击

▶▲给与射程范围之内的敌人单体以炎属性攻击。



范围攻击

▼给与射程范围之内的所有敌人以炎属性的强力攻击，在敌人分布集中时尤其爽快。



单体回复

▲战斗中必不可少的回复魔法。

DEVIL SURVIVOR 女神異聞録 デビルサバイバー

女神异闻录 恶魔幸存者

女神异闻录 DEVIL SURVIVOR

NDS	Atlus	S・RPG	预定2009年1月15日	日版
	1人	容量未定	5229日元	对应周边未定

相关报道 Vol.100 P52

期待度 A

文 胧月
美编 芊雯

本作并非“《女神》系列”中的第一款战棋类游戏，从游戏的情报和截图来看，在地图上移动的我方单位均是“人类”，每名人类角色携带两只恶魔。突入战斗后，切换进入类似RPG的回合战斗（与《ASH》类似），恶魔在战斗中作为角色的协助角色。此外，最令人振奋的合体系统依然得到保留。

拥有看透未来的犀利眼光

恶魔召唤程序的关键人物

直哉



自幼父母双亡的直哉被送到主人公家抚养，是主人公伦理上的哥哥。直到去年为止，他还一直住在主人公家，不过现在在青山独自生活。在上一辑的情报中已经给大家介绍过，主人公拥有能够召唤恶魔的掌机“COMP”，并非所有的COMP都能召唤恶魔，而给主人公的COMP里安装了恶魔召唤程序的，正是这个直哉。他本人是有名的天才程序员，与该程序有着不可切断的密切关系。



▲直哉优秀的洞察力几乎到了预知未来的程度，说话的冷酷口吻也断然不像24岁的年轻人。



▲将COMP送给主人公如果是为了他的安全考虑，是否表示直哉已经预感到东京的恶魔灾难了呢？

九头龙天音

人心所向的谜之少女

将人们从恐怖中解救出来的教主级巫女

在东京被封锁之前，天音曾与主人公有过一面之缘。她是翔门会教祖的女儿，16岁，总是穿着一身独特的教团礼服，充满神秘感。在翔门会中，天音拥有至高的地位，被众人尊崇。另外，她的力量甚至强大到令恶魔畏惧的程度，能力强大的恶魔也心甘情愿被其驱使。尽管天音声称自己是要将人们从恐怖中解救出来，但是否隐藏了什么不可告人的目的呢？



▲天音的力量足够打倒强大的恶魔，从这张图片来看，似乎会与我方兵刃相向。



▶将恶魔逼上绝路的天音，无表情的说话姿态透出强大的威压。

掌机"COMP"

COMP对于《女神》玩家来说并不陌生，它是利用MAG能量将恶魔从程序实体化的道具。而在本作里，COMP是"Communication Player"的缩写，这是一种掌机的名称，外形酷似NDS。拥有此掌机的人物可以通过它接入网络，从而与其他携带者联系。



通过掌机召唤恶魔？

人们头上的数字所表示的意思是……

仔细看游戏画面会发现角色头部上方均有数字显示，而且整个游戏里只有主人公能看到该数字。除此以外并没有进一步的详细情报，不过可以肯定的是，这必定是相当重要的一个设定。





▶主人公可以看到柚子和自己头上的数字，但柚子却完全没有留意到的样子。

召唤恶魔的COMP与程序





▲恶魔即使可怕，此时也不得不驱策它们战斗。

主人公的COMP被事先安装了恶魔召唤程序，只要开启了COMP的电源，恶魔就会现身。虽然现在还不明白该程序的运作原理，但它的确可以从异世界将恶魔召唤出来。直哉为什么要给他们安装恶魔召唤程序？

驾驭恶魔拯救他人

小牧翠 >> 保护人们的少女

自称“多莉”的15岁初中生，是COSPLAY界知名的网络偶像。自从获得COMP的恶魔召唤能力后，便在正义感的驱策下拯救着人们。但也正是因为拥有了这种能力，她也给自己招来了异样的目光。

燃烧着正义感的美少女战士？



◀由于原先已经是网络界的偶像，因此她早已习惯了周围嫉妒或责难的目光。

战斗的基本系统

东京再度成为影响全世界的中心战场，主人公们利用COMP召唤恶魔，与市中心的恶魔和暴徒化的人类进行战斗。每一次的战斗都会根据目的地、日期、时间等要素发生变化，每场战斗的持续时间大约10～15分钟，整体节奏不会显得拖沓。除了固定的剧情战斗外，游戏还有自由关卡，用来育成恶魔应该是不错的选择。



由一名召唤者和两个恶魔组成的作战单位

游戏中的大部分作战单位都有3“人”组成。我方为一名召唤者+两个恶魔，而敌方则为三个恶魔或“召唤者+恶魔”的构成方式。一名召唤者可随身携带多个恶魔，但最多只能召唤出两个，可随时调整登场恶魔的阵容，类似《机战》中的小队编成，而一次战斗可派上6个作战单位(比想象的要少一点)。



▲屏幕上方罗列的头像表示双方各单位的行动顺序，图中的这只苍蝇王是敌方的巨大BOSS，这个棘手的家伙必定会让我方陷入苦战。

尽可能多地储存恶魔，以备不时之需

恶魔的能力会直接影响小队的战斗力，成员的[illegible]不同应战措施的作战单位会让战斗变得富有策略性。

对扰乱秩序的人绝不手软

高城圭



▲认为只有正确的人们才配有资格活下去，创造一个不会犯错的世界是他的愿望。

惩戒人们的少年

笃郎中学时代的朋友，跟主人公也相当熟悉。进入高中受同学欺负，慢慢对人类丧失了信任感。他同样能利用COMP召唤恶魔，因某个时间震怒得近乎疯狂，从此对"扰乱秩序的家伙"施以严惩。

仲魔的特技举足轻重

就"《真・女神转生》系列"最有魅力的仲魔系统而言，并非等级越高、基本数值越强的恶魔就一定强大。相同种类的恶魔，拥有适当的技能会让战斗力上升若干档次；优秀的技能甚至会让等级低的恶魔远比等级高的有用。至于本作能否通过合体来继承亲代恶魔的技能，还得留意日后的官方消息。



▲各技能的属性都会以醒目的图案表示。



新特技登场

这张截图中的恶魔技能表里出现了一些系列之前作品均未有过的新技能，而我们也知道本作拥有全新恶魔，一场充满新鲜感的未知战斗等待着你。

TALES OF THE WORLD RADIANT MYTHOLOGY 2

本作一共有50位来自历代《传说》作品中的角色登场，而且其中有22人是PSP版前作中没有出现的新角色，这次我们就为大家介绍全新参战的6位角色，其中还包括了刚发售不久的Xbox360版《薄暮传说》的女主角艾斯特尔。另外，本作加入的新要素也将在这次的报道中为大家呈献。

文 雷伊 美编 澄香

期待度 A

世界传说 光明神话2			
テイルズオブザ ワールド レディアントマイソロジー2			
PSP	NBGI	RPG	预定2009年1月29日	日版
	1人	5200日元	无对应周边	

相关报道 Vol.93 P26/Vol.100 P42

艾斯特尔

你的内心，一定比谁都了解迪赛达。

from《薄暮传说》

声优：中原麻衣

某个国家的公主，因为某些特殊的原因而藏身于班鲁迪亚号。虽然向周围的人们隐瞒了自己的真实身分，但是她的一举一动却将她的尊贵身分暴露无遗。

莉娅拉

不，凯伊鲁是英雄，是我一个人的英雄。

from《宿命传说2》

声优：柚木凉香

和《宿命传说2》的主人公凯伊鲁一起，从异世界来到这里的少女。和凯伊鲁一样，她也被安顿在班鲁迪亚号的公会中。虽然性格开朗，但也有过于认真的一面。

莉莉丝·艾尔玻

这不很明显嘛！不能把照顾哥哥的麻烦事推给别人。

from《宿命传说》

声优：泽口千惠

《宿命传说》的主人公斯坦的妹妹。为了追随离家的哥哥，她来到了班鲁迪亚号。虽然性格爽朗并且是个"自来熟"，但给人的感觉有点"兄控"。



柯莉特·布鲁涅尔

from《仙乐传说》

声优：水树奈奈

莉菲尔老师的学生，来自纳帕裘村。虽然平时看上去有些"天然呆"，是个恬静的女孩，但她却是侍奉世界树的神官"神子"。战斗时，背上会出现一对翅膀。

如果我们成为朋友，你能告诉我吗？你喜欢的花和喜欢的狗什么的。

阿修

from《深渊传说》

声优：铃木千寻

在僧院被培养为战士的男子，是个除了自己以外谁都不相信的粗人，说话不怎么中听，而且态度也非常傲慢。现在似乎正为了夺取某人的性命而行动。

消失吧，别再出现在我面前。

克莱尔

from《重生传说》

声优：安田未央

《重生传说》主人公维格的青梅竹马，因为加列特村已经没法再居住，所以和维格一起来到了班鲁迪亚号。是一个乐观坚强的女性，哪怕面对再困难的事情，她都能勇往直前。

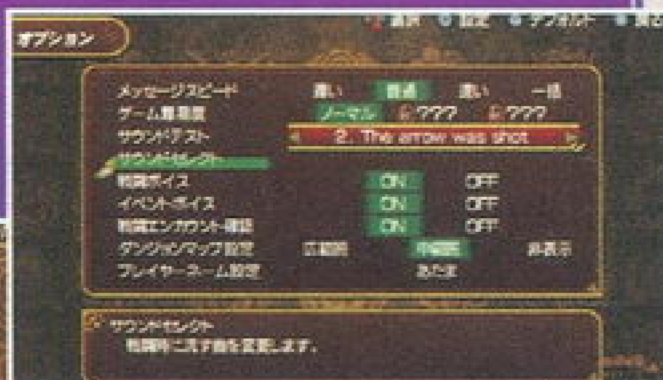
我没法像大家那样进行战斗。

新要素 收集"精灵的碎片"，编辑战斗音乐！

本作的迷宫有着被称为"精灵的碎片"的道具，只要收集齐10个，就可以挑战"绿宝箱谜题"。当顺利将谜题解开后，就可以自由选择战斗时播放的背景音乐。不断收集各个迷宫中的碎片并解开谜题，能够选择的战斗音乐就会越来越丰富。

▲"精灵的碎片"在各个迷宫中都隐藏着数个。

▼解开最初的谜题之后，作为奖励，玩家获得自由选择战斗音乐的权利。



▲在设定菜单中出现新的选项，随着获得碎片的增多，能够选择的战斗音乐也会增加。

圣骑士

新的上级职业



▲圣骑士兼具战士和僧侣的优点，既能使用必杀技，也可以发动术技。

▼圣骑士的攻防能力都非常优秀。



逐鹿天下群雄争霸
叱咤乱世猛将无双

文 马修 美编 澄香

操纵三国的无双猛将们去和巨大的兵器、猛兽进行战斗的《联合突袭》已经定在2009年2月26日发售了，作为“《无双》系列”的另类之作，相信各位玩家也都很想知道本作究竟是款什么样的游戏吧？本辑，我们将给大家带来更多有关《联合突袭》的相关报道！



真・三国无双 联合突袭			
真・三国无双 MULTI RAID			
PSP Koei	ACT	2009年2月26日	日版
1～4人	售价未定	无对应周边	



相关报道 Vol.98 P44

操作初公开

由于本作不再是传统类型的《无双》，因此攻击方式有了少许的改变，目前已知的基本操作如右表：

□	普通攻击	
△	强攻击	最大3连击
○	武器切换	
L	冲刺	
R	锁定	

游戏的大致操作就是如此，其中普通攻击最多可以实现6连击，强攻击则可实现三连击，而按住△还可发动最大三级的蓄力强击。此外，还有冲刺攻击、冲刺特殊攻击、空中攻击、空中强击以及空中特殊攻击，丰富的攻击，配合高速的冲刺和方便的锁定，游戏中玩家可以派生出非常多的战术和打法。而借由主副武器的切换，角色的战斗也会更加多样化。

普通攻击

强攻击

蓄力强击

突进攻击

突进特殊攻击

空中攻击

更多的武将觉醒形象公开！

觉醒吧！猛将们！




刘备 关羽



张飞



诸葛亮

无双！联合突袭！

本作的副标题为"联合突袭"，那么游戏中自然少不了玩家间联手作战的要素了，本作最多支持四名玩家参与作战，玩家间的相互配合也极其重要，各自攻打克制的敌人还是集中攻打一个强敌，都是玩家间协力作战时需要考虑的。而由于各角色的擅长武器以及搭配的"武幻"、"战玉"的不同，战斗场面也将更加千变万化。而多人合作时，当"联合攻击槽"蓄满，会多出一个战利品。而觉醒奖励也只有是在多人合作时才会有的设定，在打倒敌将时，该区域内的其他玩家的角色同样可以吸收到奖励的觉醒值。



▲众玩家的协力将使得战役的难度降低不少。



月英



曹操



张辽



武幻和战玉

上次的介绍，我们知道了本作中有“武幻”和“战玉”两种强化道具，本辑我们来为大家作详细讲解。

武幻

武幻装备是加强动作效果的道具，装备在角色的双手双脚上，每个武将最多可以装备4个武幻装备，武幻装备可以让装备的武将增加诸如瞬移、空中浮游、体力瞬间回复等武幻技能。而不同的武幻装备，还可以在角色的外观上体现出来。



◀不同的武幻装备可以在外观上体现出来。



▲胜利后，城市中通过得到的战利品可以锻造出武幻装备。

◀夏侯　奈浠眉寄堋案胀唤匝狈6.

战玉

战玉装备是为武器增加属性的道具，装备后，该武器就拥有了对应的属性。战玉道具的属性如右表：

属性	效果	简介
金	昏迷	一定时间内无法行动，昏迷一定时间后自动解除效果，可以通过快速连打按键来缩短恢复时间。
木	毒	体力随时间而减少，中毒一定时间后自动解除效果。
水	冻结	一定时间内无法行动，冻结一定时间后自动解除效果。
火	燃烧	在空中会受到连续追加伤害，落地一定时间后效果解除。
土	重力	无法跳跃，空中向技能的落地时间也大为缩短。



















对战模式



▲选择任务。

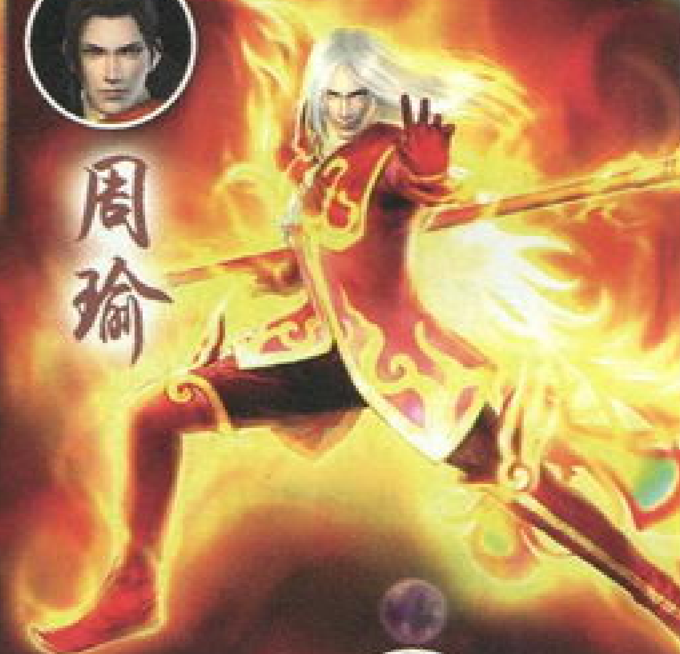


▶激战的场面，上方就是双方的队伍槽。

玩家们如果仅仅是协力作战的话，就太和谐了。本作还有对战模式，在该模式下，玩家们可以体会到不同于协力作战的乐趣！该模式同样支持最多4名玩家联机，游戏时则两两组队，选择任务开始对战后，一方的队伍的“军势槽”减为0便宣告失败。值得一提的是，除了对战的双方，战斗中还会有第三方势力乱入。



◀对战中第三方势力也会乱入。












牧场物语 蜜糖村与村民的愿望

牧场物语 シュガー村とみんなの願い	
MMV	SLG
预定2009年3月19日	日版

PSP

牧场物语 最新作登陆PSP！



在经历了《新牧场物语》的洗礼之后，以传统的畜牧、耕种和乡间生活为乐趣、睽违两年之久的"《牧场物语》系列"最新作又将在PSP上与大家见面了！本作的人设继续由系列御用画家松山伊草（まつやまいぐさ）担任，主人公造型、服饰配色等也都回归了初代的模样，相信还是这个版本的人设让大家最有亲切感吧?

与系列所有作品一样，游戏中玩家扮演的主人公主要还是通过栽培农作物、饲养牲畜来赚钱、经营自己的牧场。不同的是这次的画面变成了美美的3D绘图，而玩家的任务，也从单纯的经营升级为帮助村民们达成各种愿望、一步步改变这个在休闲行业的威胁下岌岌可危的小村的未来。拯救小村的方法并非只有一个，根据玩家做出的选择不同，游戏设定了16个分支剧情，而这些分支会导向不同的未来，因此可以说，小村最后的命运就掌握在玩家的手中。

主人公自己的家依然是游戏中补充睡眠、制作料理的重要场所。本作中主人公自家的设备得到了进一步强化，例如房间内新增了更加生活化的浴室，电视节目的类型也会更加丰富多样，玩家可以在这里取得更多有关经营的提示。而系列作品中固有的采矿、钓鱼等要素则会以迷你游戏的形式登场。

（文：嘟嘟）

◀更加现代化的屋子，以及更加丰富的电视节目。



▶左上角耐力槽的加入，相信会令钓鱼的过程更加生动有趣。



◀除了经营牧场外，本作中自然也少不了主人公与女孩子们谈清说爱的环节，达成一定条件后就可以与对方结婚。



▶本作中出现的新角色，看起来不像是小村的村民……

七魂 迷宫制造者编年史

七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー

PSP		
	Global A Entertainment	A·RPG
	预定2009年春	日版

自己制作迷宫、与被吸引到迷宫中的魔物战斗的A·RPG“《迷宫制造者》系列”又将推出新作。这次的新作大幅增加了建筑素材和魔物的种类，以制造出更为复杂的迷宫。此外，游戏新增被称为“古代遗迹”的迷宫，在该迷宫中能获得稀有武器和建筑素材，也会遇到更多更富挑战性的敌人。

在制作迷宫时，尽管素材包括走廊、房间等110种之多，但操作起来非常方便，可将它们随意组合，在走到之处放下建筑素材即可。建造出的迷宫其构造越复杂，能聚集来的魔物便越多。使用装饰道具可对迷宫内部进行改装，根据装修的不同，迷宫能吸引来的魔物种类也会发生变化。比如和风迷宫会吸引猫和武士，牢狱会吸引骷髅战士，酒场会吸引哥布林等等。要想取得多种道具，就必须打倒不同种类的敌人，因此改变内部装修以丰富敌人种类是必要的战略之一。（文：胧月）



▶战斗难度依旧不容小觑。



▲建造迷宫的过程非常简单，一旦完成却也成就感十足。

▲本作的主人公是一位能装备各种武器的冒险家。

制作只属于你的迷宫

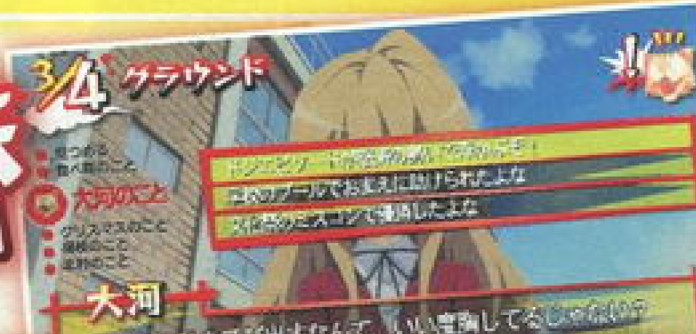
龙虎斗（暂名）

とらドラ！（暂名）

PSP		
	NBGI	AVG
	预定2009年	日版

《龙虎斗》原是电击文库上的轻小说，后因大受欢迎相继改编成了漫画和动画，根据官方公布的最新消息，本作的游戏版也即将和各位粉丝见面了。这次是本作的首度游戏化，游戏类型为正统的AVG，玩家要在各种场所之间移动，和女性角色对话，通过选项提高女性角色对自己的印象。游戏的卖点之一是动态表情系统，通过这个系统，玩家可以在对话时看到女生表情的细致变化，比如眼睛和嘴部的张合，甚至呼吸时胸部的一起一伏也能看得出来。除此之外本作还有一个会话同步率系统，对话时选项的好坏直接影响同步率的上升和下降，和女生同步率高的话对话可以继续下去，而选错选项令同步率下降的话就有可能导致对话强制结束。（文：乌冬）

傲娇虎杀到PSP！



◀同步率系统是影响结局的重要要素。



▼大地图用3D场景表示。

竹刀少女 接下来的挑战

バンブーブレード "それから"の挑战

PSP	Gadget Soft	AVG
	预定2009年春	日版

在PSP上编织青春与汗水的故事

本作是由人气动画《竹刀少女》所改编的AVG作品，和原作一样，游戏版的故事也是围绕室江高校剑道部的各种日常生活展开。主人公石田虎侍是剑道部的顾问，不过因为一次自己部员的斗殴事件而被免去职务，现在他只能以给休产假老师代课的方式在校内活动，可以说随时都面临着失业的危险。在新的学期，他收到了自己入选高中生地区女子代表队教练候补名单的消息，他盘算着如果能成功出任教练的话说不定就可以复职，不过事情并没有他想象的那么顺利，因为他的竞争对手是自己在校时剑道部的前辈，同时也是另一所高校剑道部顾问的石桥贤三郎。两人在商量之后，决定两所学校的剑道部来一次共同集训，并在集训过后进行团体赛，由比赛的结果来决定由谁来出任教练。就这样，一场为期一个星期的集训拉开了帷幕……（文：乌冬）



◀从对话中看来两边的部员相处得还不错。

▲在集训过程中还要进行模拟战。

妖人 幻妖异闻录 携带版

あやかしびと－幻妖异闻录－ PORTABLE

PSP	Dimple	AVG
	预定2009年3月	日版



◀游戏的画面进行了16：9化。

▼在众多恋爱AVG中，本作的故事可谓独树一帜。

由充满魅力的角色交织而成的故事



女主人公 如月铃



男主人公 武部凉一

本作是曾经在PC和PS2平台登场的恋爱AVG作品的PSP移植版。故事的主人公武部凉一得了一种叫做“人妖病”（没错，虽然读上去很有喜感，但的确真的是“人妖”二字）的怪病，得了这种病的人会具有异常能力或变为异形。凉一因此病被关进了收容所，在女主人公如月铃的帮助下，他逃离了收容所，和正常人一样开始了日常校园生活。但是，因为某个“秘密”，故事开始发生了极大的转折。PSP版在画面方面进行了16：9化的基础上，也保留了原生比例的模式，不过在这种模式下画面左右两边会留白，玩家可以在两种显示模式间进行切换。游戏中除了主人公外，还有其他多位拥有不同异常能力的个性角色，他们将一起交织出游戏精彩的故事。（文：雷伊）



骷髅13 追踪档案G13	
ゴルゴ13 ファイルG13を追え	
NDS MMV	AVG
预定2009年3月26日	日版

经典漫画作品登陆NDS

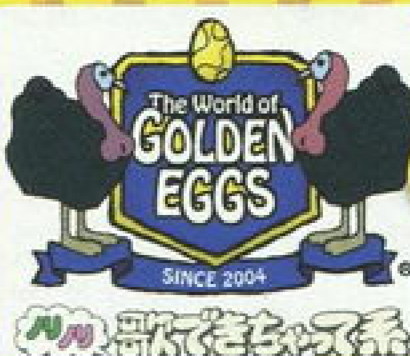
出自日本漫画大师斋藤隆夫之手的漫画《骷髅13》已经有将近40年的历史，作品以真实世界为背景，作者用自己的理解加原创剧情的方式对各个年代所发生的国际大事、自然灾害和不可思议现象等进行了重新的诠释，因为内容和当今的时事挂钩，所以这部作品在成年读者中有着很高的人气。这次的游戏化将以动画版为基础，讲述了代号为骷髅13的神枪手为了揭开神秘的G档案中所隐藏的秘密，和犯罪集团斗智斗勇的故事。游戏版采用了原创的多结局设定，也就是说除了原作的剧情外，根据玩家在游戏中的不同表现，还可能达成不同于原作的原创结局，喜欢《骷髅13》的玩家一定不能错过。（文：乌冬）



▲还有各式迷你游戏穿插在剧情中。

▶事件的背后究竟隐藏着怎样的惊天秘密呢？

金蛋世界 载歌载舞系	
The World of GOLDEN EGGS ノリノリ歌できちゃって系	
NDS AQ Interactive	MUG
预定2009年2月19日	日版



将恶搞进行到底



▶随着节奏点击下屏的假名，上屏中的角色就会开始唱歌。



▶喜欢DIY的玩家可以选择"歌词编辑模式"，制作歌词。



▲看看这画面和人设，游戏的恶搞风格已经可见一斑。

"The World of GOLDEN EGGS"这个名字或许对国内玩家来说还比较陌生，但在日本，它却是风靡一时的无厘头CG动画，讲述了一群生活在仿美国乡村的架空小镇Turkey's Hill的年轻人的日常轻喜剧故事。动画自2005年播出至今受到无数年轻人的喜爱，而仅由两人完成的60多名角色的配音工作也成为动画的一大看头。现在其NDS版节奏游戏已预定在明年初登场，游戏保留了原作中笑料十足的台词和各种噱头，玩家需要按节奏用触控笔点击屏幕来让故事中的各个经典角色唱歌。有趣的是，当玩家的点击节奏不准确时，本作并不像一般音乐游戏那样会给出明确的错误提示，而是会出现角色擅自改编歌词、唱出莫名其妙的歌曲等爆笑场面。另外，如果玩家觉得系统自带的歌词不够恶搞不够猥琐，还可以在"歌词编辑模式"下创作属于自己的歌词！（文：嘟嘟）

PRINCE OF PERSIA THE FALLEN KING



文 Edie

编 软饼干

美编 Juxi

“《波斯王子》系列”作为元老级的动作游戏向来人气极高，本作《波斯王子 堕落之王》是一款横版过关游戏，采用了3D形式表现的场景结合2D横版游戏的玩法，再加上NDS独有的触控操作，让你再次感受到这一系列的独特魅力。机关设计也丰富多样，其中还保留了一些初代的经典设置，相信会让老玩家们激动万分。



波斯王子 堕落之王

Prince of Persia: The Fallen King

NDS			
Ubisoft	ACT	2008年12月2日	美版
1人	256Mb	29.99美元	无对应周边

剧情

黑暗之神（Ahriman）随着光的逝去而重生，波斯王国随即渐渐被黑暗力量所侵蚀直至堕落，而波斯国王也堕化受控于黑暗之神，世界万物都失去了原有的色彩。曾经的传说已成现实，黑暗与光明之间的斗争才刚刚开始，只要找到光之神（Ormazd）就能拯救一切。波斯王子立志要找到波斯国王，并想方设法召唤出光之神，波斯王国的惟一希望就是——传奇。



▶王子拥有一只铁爪手套，用于攀爬及墙面下滑。

操作介绍

游戏采用全程触摸操控，通过触笔可以完成王子的所有动作，玩家要熟练使用触控笔以应付游戏中各式各样的机关.本作是横版过关游戏，有登台阶、翻滚、下落等动作，而且冒险的途中自然会有很多解谜机关以及障碍物等待着玩家，要想通过这些重重考验可是有一定难度的，下面会列表详细介绍。另外魔法师的操作很简单，按任意键并双击目标物体，魔法师就会使用魔法将他们暂时解除诅咒。



▲不想办法干掉敌兵，这个高台是上不去的。

移动	在屏幕上使用触控笔向前滑动，触笔点与王子近距离为走动，远距离为奔跑。
爬石阶	较低的石阶就直接双击石阶的顶部，较高的石阶在双击石阶顶部之后再双击王子的头顶，即会爬得更高。
攀爬	遇见两面对立的高墙时，轮换双击王子顶部的两面墙即可快速左右对跳，直至攀上高处。
下滑	站到地面边缘处然后双击低处，王子便沿着墙面迅速向下滑行。
跳跃	快要到达地面边缘时双击沟壑对面地面即可。
翻滚	途中会遇见很多地形较矮的机关，双击机关对面较低位置，王子就可以翻滚通过。
碎石	双击石块即可；遇见被封印的石块，就在石块上划上一笔即为蓄力攻击。
普通攻击	双击敌人，王子便会抽出武器与敌人打斗；遇到高台上靠近边缘的敌人，由于跳起后通常会被击落，所以玩家要在跳起来的同时双击敌人头部，王子便会使出华丽的一击灭敌。
蓄力攻击	在敌人身上划动，即可发动蓄力攻击。该招数威力极大，但蓄力耗时长，会很容易被敌方抢先攻击。
防御	利用触控笔点住王子不动便能防御敌人的正面攻击。

系统

游戏为关卡制，游戏流程与“《波斯王子》系列”一样都是走机关解谜题，王子的闯关过程共有6大关、46小关，玩过的关卡可以重复挑战。路途中惊险连连，各式各样的机关都不容小觑，尤其是到了后期难度极大，考验玩家的操作及反应能力。不过幸好有王国魔法师的相助。下面介绍关卡中出现的收集要素以及大部分机关。

金币



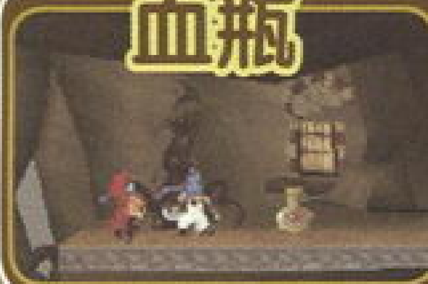
闯关路途中会有很多金币，尽量将金币全部收集起来，大有用处，因为途中遇见的黄金雕像会挡住去路，只有通过花费金币才能通过。因为玩过的关卡可重复挑战，所以当金币不够时可以利用这一点来反复刷金币。

封印石门



被宝石封印的石门。在附近找到封印石门的宝石后，按任意键并双击宝石，魔法师就会发动魔法，宝石全部由红变绿，则封印解除，门会自动打开，王子就可以通过了。

血瓶



从较高处掉落、误入机关、被敌人击中等使生命值减少时，即可通过血瓶回复。血瓶会藏于途中的石头罐中，打破石罐即得。一般比较危险的机关后面大都会有装有血瓶的石罐。

黄金雕像



关卡中经常会遇见黄金的面部雕像，花费一定数量的金币后即可通过。意外的是这个黄金雕像后面还藏有一个增加最大生命值的道具呢。

卷轴



游戏中除了基本的剧情交代外，还有卷轴式剧情提示，可在开始菜单中反复查看。

尖刺机关



普通石刺机关可在其消失的瞬间快速通过；红色发光尖刺机关是不会消失的，玩家要慢慢地走过去才行，千万不可跑、跳，否则费血量极大。

旗帜



每一个关卡的途中都会有若干个红色的旗帜，经过后会变成绿色。这个相当于中途存档点，闯关失败后会从最近的一个存档点继续。

荆棘



被诅咒的植物，玩家要在魔法师使用魔法将其暂时解除诅咒后快速通过。

闸门



在关闭的闸门附近便能找到开门的石头机关，踩上去，机关由红色变为绿色，闸门即开。值得注意的是在部分关卡中，闸门在开关踩下后会在一定时间后再次自动关闭，所以玩家一定要抓紧时间，这种开关的颜色为黄色。

魔法师Zal

作为波斯国国王的魔法师，光之神曾经授予了Zal最强大的魔法的支配能力。他肩负着保卫国家的重任，击退黑暗力量并让国家重新拥有光明。在冒险征途中Zal都会在王子生死攸关的时候帮助王子克服无数的障碍，但是他能力再强也会偶尔被黑暗力量所堕化，万幸的是王子都会想办法将其解救出来，重新并肩作战。



玩后感

本作通关难度不高，BOSS战时会双屏显示，只要找到战斗规律就很容易将其战败。动作流畅连贯是该系列的一贯作风，大地图小关卡的设计很到位，整个游戏流程一气呵成，可谓拿得起放得下。笔者个人认为Ubisoft还是有一定诚意的，推荐给爱好美版游戏的玩家以及该系列的铁杆FANS。

推荐度 C

极品飞车 秘密行动

Need for Speed Undercover			
PSP EA Games	RAC	2008年11月17日	美版
1～4人	39.99美元	无对应周边	

由EA发行的"《极品飞车》系列"再次登陆PSP平台！新作《极品飞车 秘密行动》中，依然最大限度的保留了《极品飞车》追求速度的爽快感。故事背景是以联邦特工Maggie Q在游戏中负责招募并协助玩家执行秘密任务为主线，玩家为了搜集罪证而不断执行各种胆战心惊的公路大战任务，在战胜对手的同时还要躲避警车的追逐，逐步深入一个国际犯罪组织的秘密行动并最终将其摧毁。

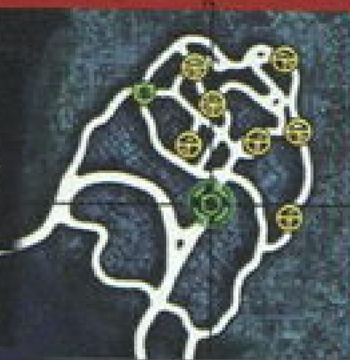
操作指南

键位	作用
L	氮气
R	急刹转弯
Start	暂停
Select	设定车辆
↑	视角
↓	后视
←/→/摇杆	方向
□	刹车/倒车
○	换档
×	加速

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

文 Edie 编 软饼干 美编 Juxi

赛事任务



职业模式中，特工Maggie Q会在每个大地图里将很多不同种类的赛事任务指派给玩家，一个大地图全部完成后才能进入到其他地图中。下面简单介绍一下任务种类。

Cost to State 破坏道路上的所有物品，包括路灯及长椅等，以赚取相应数目的金钱，而真正赚钱最多的是制造交通事故。规定时间内未达到目标或被警察抓住则失败。

Cop Takeout 在有限时间内破坏掉一定数量的警车，方法就是不停地撞击这些警车，直到任务完成，但是一定要避免自己的汽车受损太过严重。

Checkpoint Challenge 在时间结束前到达一个结算点，多余的时间则奖励到下一局累加时限，完成全部结算点即赢。

Circuit 环路赛，其实就是考验玩家的耐力，争夺第一名的同时还得小心警车的干扰，警车的阻挡足以让玩家以失败而告终。

Hot Car 玩家需将失窃汽车开往指定地点，但是务必保证汽车的破坏程度降到最低，当屏幕上方的破坏槽清空，或者被警车堵截则任务失败。

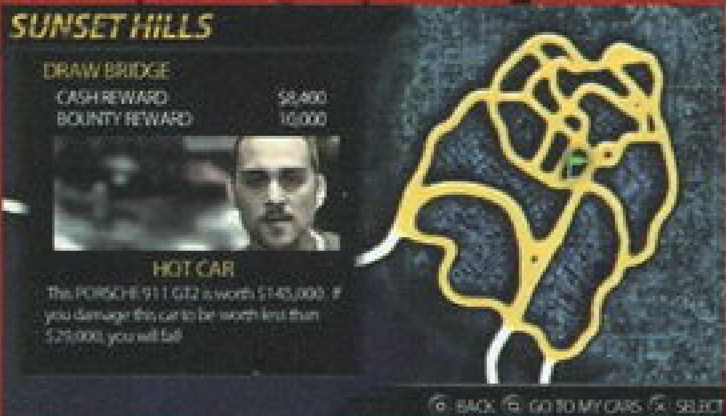
Highway Battle 本任务中玩家将穿梭于繁忙的高速公路上，追赶并超越对手。

Lap Knockout 赛事中每圈的最后一名将被踢出局，小心自己的排位，你应该不想在第一圈就被淘汰吧。

Outrun 本任务中赛事路线是全开放的，最先积满300米槽的即赢。

Sprint 短距离速度赛，弄清楚路线以及改良升级汽车性能就会赢得更容易些。

Hot Car 失窃汽车



在职业模式中每完成一个“Hot car”任务，那么在快速游戏模式里就会解禁相同的任务，反之非解禁任务都是玩家选择不了的。右图是已知解禁目的地以及被偷汽车一览。

目的地	汽车型号
The Stunt	Ford GT
Deep Water	Mazda RX-8
Drawbridge	Porsche 911 GT2
Decoy	Mercedes-Benz SL65 AMG
Versus	Dodge Viper SRT-10
Redline	Lamborghini Gallardo
Hornet's Nest	Aston Martin DB9
Betrayed	Porsche 911 GT2

解禁豪华车辆条件一览

游戏一开始玩家只有三辆性能平庸的汽车可供选用，所以玩家就必须前往职业模式，承接各种各样的挑战与任务，每达到一定数目的点数就会解禁相应的一些车辆，然后就可以利用赚得的金钱购买性能更好的汽车了，可以说车的性能高低和解禁所需点数多少成正比。所以要想全车制霸，还是多比赛多接任务以赚取更多的点数吧！

车型	所需点数	车型	所需点数
Volkswagen Golf GTi	42,500	Aston Martin DB9	690,000
Audi R8	1,153,000	BMW M3 E92	690,000
Chevrolet Corvette Z06	1,153,000	Chrysler 300C	95,000
Dodge Charger SRT-8	95,000	Dodge Viper SRT-10	500,500
Ford GT	895,000	Ford Mustang GT	95,000
Lamborghini Gallardo	895,000	Lotus Elise	134,500
Mazda RX-7	134,500	Mazda RX-8	42,500
Mercedes-Benz SL65 AMG	500,500	Mitsubishi Lancer Evolution IX	370,000
Nissan 350Z (Z33)	283,000	Mitsubishi Lancer Evolution X	500,500
Nissan 370Z (Z34)	690,000	Nissan GT-R (R35)	1,153,000
Pagani Zondaf	1,428,000	Nissan Skyline GT-R (R34)	370,000
Pontiac Solstice GXP	12,000	Porsche 911 GT2	895,000
Porsche 911 GT2	1,918,000	Porsche Carrera GT	1,428,000
Porsche Cayman S	283,000	Toyota Supra	134,500

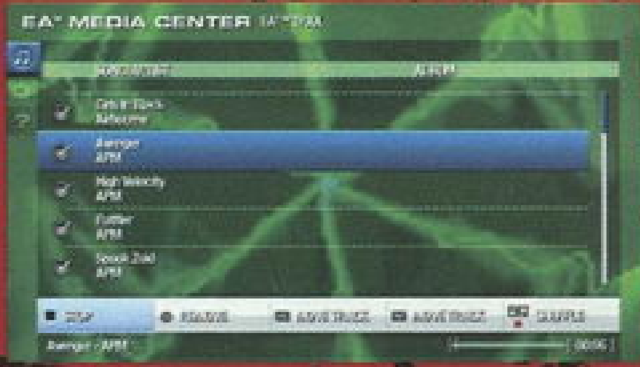
警车追逐系统

本系列以往的一些具有代表性的经典设定都一一保留，没错，最令人头疼反感的警车众小强们依然健在，而且越发强大！不将你缉拿归案绝对誓不罢休。在游戏中，警车可谓无处不在，一旦遇上那警车就会一路紧密追逐直到将你抓获。这时玩家就需要多动脑筋了，必须想方设法将其摆脱掉，否则，警车的威力绝不可小视，足以纠缠你直到任务失败。摆脱警车最直接的方法就是以速度取胜，而没有时间限制的任务中可以花些时间撞击警车将其破坏掉，以绝后患。本系统极大增强了游戏的难度以及耐玩性。



▶无视交通规则，只做车匪路霸！

EA Media Center



游戏的媒体中心，可欣赏到游戏中穿插的电影实拍游戏剧情以及游戏所有背景音乐。而且媒体中心还支持玩家将自己喜欢的歌曲音乐收录其中，只需将歌曲以MP3格式放入记忆棒的“音乐”文件夹即可。但是不足的是，这些歌曲只能在菜单中播放，而不能用于游戏过程中。

玩后感

系列一直标榜的“实名车商授权”、“激情”、“风驰电掣”、“紧张刺激的警匪追逐”以及“车辆改造系统”等随着本作的发售而推向了一个全新的高度，更大大增强了画面质量，使得全速奔驰之爽快感完美再现。但可惜的是游戏手感和创新依然有待提高。笔者推荐给Maggie Q的FANS以及“《极品飞车》系列”游戏爱好者。

ひぐらしデイブレイク Portable

文 洋葱
美编 Juxi

《寒蝉鸣泣之时 黎明》是一部根据龙骑士07的电子小说《寒蝉鸣泣之时》改编而成的PC游戏，本次PSP上的《寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版》是以PC版为基础、加入了大量新要素的强化版。和原作不同，本作中既没有重重谜团，也没有恐怖的杀人事件，有的只是痛快爽快的打斗。原作中的主要角色基本都会在游戏中登场，再加上完全原创的搞笑剧情，对FANS来说想必有不小的吸引力。

寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版

ひぐらしデイブレイクPortable

PSP	Alchemist	FTG	2008年11月27日	日版
	1～4人	6090日元	无对应周边	



操作

十字键、滑杆	角色移动
□	远程武器（长按可进行蓄力）
×	跳跃
△	格斗
○	切换锁定对象
L	觉醒
R	防御





STORY

某一天放学后，古手梨花神秘兮兮地拿出一个小盒子，里面装着两块小勾玉。据说，这是两块拥有结缘之力的宝玉，拥有红色勾玉的人将会无条件地爱上拥有白色勾玉的人。面对拥有如此神奇力量的宝物，众人无一不想将其占为己有。因此，园崎魅音提议举行一场勾玉争夺赛……

勾玉争夺赛

比赛以2对2组队战的形式进行，在剧情模式中玩家只能选择固定的队伍，而在对战模式便可以随意搭配了。战斗开始后屏幕左右两方会显示有两个气球，左边是蓝队的气球，而右边则是红队的气球，对战模式中玩家可选择队伍的颜色。每当自己或队伍中的同伴HP减至0死亡后，气球就会变大一点，达到一定死亡次数后气球就会爆炸，气球先爆炸的队伍为比赛失败方。若在时间结束之前两队的气球仍未爆炸，则为气球小的一方胜利。



觉醒系统

在战斗中当屏幕左下方的觉醒槽蓄到MAX时，便可按L键进入觉醒状态，在觉醒状态中角色的能力将大幅提高，至于提高的具体内容将根据觉醒槽的增长方式来定。在战斗开始前玩家可以自由设置角色觉醒槽的增长方式，分别有“恐怖のオヤシロモード”、“友情のタッグモード”以及“继续のカケラモード”三种选择。选择了“恐怖のオヤシロモード”后角色受到攻击时觉醒槽便会增长，进入觉醒状态后攻击力和防御力将有所提升；“友情のタッグモード”则是角色攻击到对手时增加觉醒槽，觉醒状态中射击能力会有所增强；而“继续のカケラモード”和“恐怖のオヤシロモード”一样是角色受到攻击时增长觉醒槽，不过选择这种方式光是觉醒槽蓄到MAX是无法进入觉醒状态的，还必须要让角色的体力降至0才可以，进入觉醒状态后不但体力会完全回复，且攻击防御能力大幅上升。



愉快的购物时间



每场战斗结束时都能获得一定的金钱，在标题画面选择“おかいもの”便可进入商店挑选商品了。在商店除了能购买到武器、服装、音乐以外，还有各种可爱的人物手办。买来的手办我们不仅可以进行多角度观察，还能为它们换上各种衣服。另外，玩家最初是无法购买角色服装的，必须要将故事模式通关才可。



武器与服装

在选人画面中我们除了可以设置角色的觉醒槽增长方式外，还能更换他们的武器以及服装。初期每名角色都有2～3件武器，这些武器不仅外形不同，速度、攻击硬直、射程等都有极大的差别，建议玩家每种都尝试一下。本作服装的种类可谓相当丰富，从基本的便服、校服、体操服，再到可爱的巫女服和性感的兔女郎装，应有尽有。且大部分服装初期便可使用，只有少数服装需要通过购买获得。

耐力槽

战斗中适当地进行防御是必不可少的，不过要注意防御持续进行一段时间后会自动解除。角色进行防御的时候身上会出现一条黄色的耐力槽，随着防御时间的增加耐力槽也将慢慢减少，当耐力槽减至0时角色将自动解除防御状态。为了避免真正需要进行防御时却无法使用的情况，玩家要适当地利用跑动来躲避敌人的攻击，千万不要过于依赖防御。



和PC版相比画面虽然没有多大的进步，但新角色、新道具的加入以及对部分系统的修改还是让游戏性有所增强。本作的原创剧情走的是搞笑路线，而且还是厚道的全程语音，可惜战斗部分实在是不如人意，角色的攻击方式比较单调，打击感相当烂，若不是对原作感兴趣的玩家还是不碰为妙。

史上最弱主人公登场！



◆~オレが主人公でイイんスか？~◆

号称“史上最凶”的S・RPG——《魔界战记》是日本一公司人气最高的游戏系列。掌机上也曾分别在NDS和PSP推出过其初代的复刻版。只要玩过这个系列的人都会对其中实力最弱、完全属于跑龙套的搞笑杂兵——普利尼印象深刻。而本作，就是以普利尼为主角所制作的一款横版ACT游戏。到底这款游戏有着什么样的特色呢？看了下面的特快你就知道了。

文 宇轩 美编 澄香



普利尼 我做主人公可以吗？

プリニー オレが主人公でイイんスか？

PSP				
日本一Software	ACT	2008年11月20日	日版	
1人	5229日元	无对应周边		

魔界生存指南之普利尼操作手册

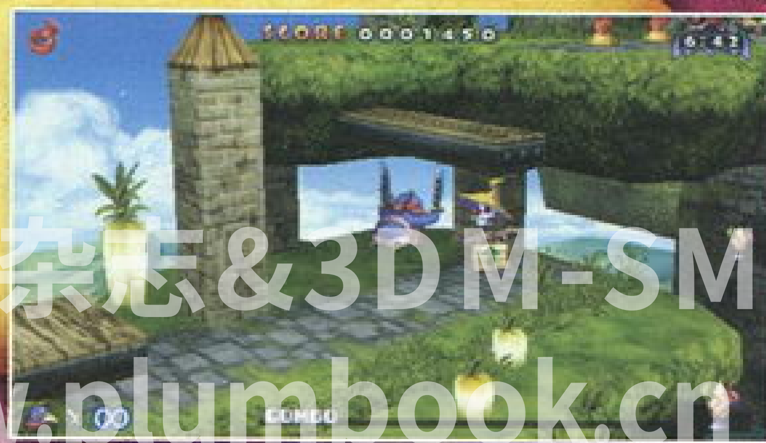
普通攻击 操作：□

普利尼的普通攻击十分忠于原著，分为地面和空中两种。地面攻击为无间断的菜刀挥砍，对于角色前方和后方都有一定范围的攻击判定。只要你持续按□键，普利尼的攻击就不会停下，其攻击速度完全取决于玩家按键的速度。如果你不信，可以使用金手指插件将方块调整为连发设置后再试试，你一定会被这小企鹅凶猛的攻击所吓倒。

空中攻击为向斜下方发射气弹，攻击角度最初为45度，之后会慢慢偏移成60度。另外空中攻击时，画面会变成斜45度的3D视角，配合音效显得非常有气势。不过其攻击力比地面攻击稍弱，另外在持续一段时间之后，普利尼会自动坠地。

跳跃 操作：×

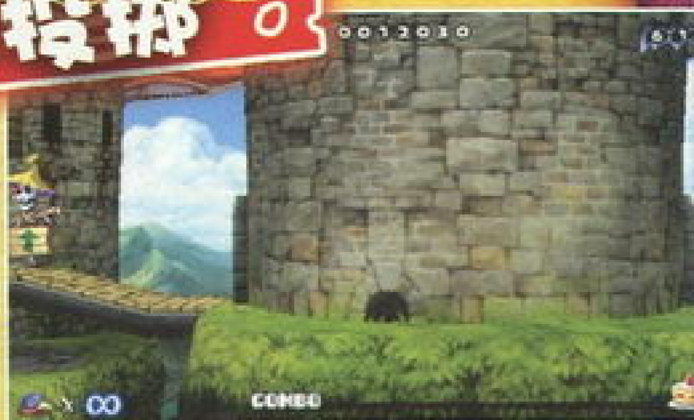
之所以要把跳跃这个简单的动作拿出来说，就是因为本作的跳跃即为最大的难点。和《魔界村》一样，本作的跳跃在起跳的那一刻即决定了落点，中途不能改变方向。这对于玩惯了《恶魔城》这种灵活跳跃游戏的玩家来说，实在是头疼的一件事情。好在游戏的跳跃动作比较丰富，有垂直跳、前跳、二段跳和冲刺跳四种，对于一些移动的平台和机关，如何把握好跳跃的时机与距离就是玩家必须掌握的重点了。另外坐蹲可以将跳跃取消，在发动后即改为垂直落地，如果发生跳过头的情况，可以使用这招来弥补一下。



坐蹲 操作：(空中)↓+×

由于《普利尼》并不是任天堂制作的游戏，不能像瓦里奥和马里奥一样用屁股把敌人压扁(笑)。不过他可以用这招将敌人踩晕，普通敌人只要一击就可以导致昏阙，而BOSS则根据具体情况(血槽后的骷髅数)而定，最多为3次坐蹲。昏阙除了停止敌人行动之外最大的好处就是可以增加攻击力。可以说，本作的BOSS战重点即为如何将BOSS弄晕的过程，后期BOSS如果不使其昏阙，那战斗将变得非常艰苦。

拾取&投掷 操作：△



拾取和投掷在本作中的作用不大，只有在丢炸弹的时候才会用到。使用炸弹丢向敌人可以造成其晕眩，另外如果用它引爆炸药桶的话还能造成较大的伤害。

旋转 操作：○

旋转是《普利尼》高手向的一个操作技巧。按住○后一定时间普利尼即会进入蓝色状态，此状态下敌人的任何攻击对其均无效，可以用来躲避一些远程攻击。不过如果此时停止按○或者旋转时间过长，普利尼就会产生短暂的晕眩硬直。另外在蓝色旋转状态下按方向键即可进行奔跑，奔跑中的跳跃会比一般跳跃要远一些。最后一个技巧，在奔跑中按方向键↓，普利尼就会做出向前扑倒动作，此时也会有短暂的无敌和紧随其后的硬直，一般在BOSS战时可以用来穿越BOSS及其攻击。如果嫌扑倒后的硬直太长，也可以在扑倒中按×使用跳跃取消。

隐藏指令

自爆 操作：L+R+×

快速死亡，没有攻击能力与特殊效果。其惟一的作用便是在初期快速死完1000条命，获得大爆发技能。另外嘛，如果你使用了金手指卡在了关卡某一个地方也可以用此技能复位……

大爆发 操作：R+□

在一次游戏中死亡1000次以后再继续进行游戏即可使用此技能。当技能发动后，普利尼们就会像序章结束后的剧情一样从天而降，以陨石的形态轰向敌人，造成极大的伤害。不过与之相对的，每降落一只普利尼，生命数便会减一，直到变成0为止。所以不是最最紧要的关头，还是切勿用此招为妙。

故事模式

在新开始游戏时可以选择两种难度，分别为简单难度与魔界公式难度。两种难度的关卡和敌人配置是一样的，只不过简单难度有3条命，即允许普利尼受到三次伤害，而魔界公式难度一旦受到伤害即死亡。整个故事模式共有7个场景，除了最初的教学关外，另外的6个关卡可以以任意顺序进行。乍看之下游戏的流程十分短，不过你这么想就错了，因为如果你按照不同的关卡顺序来进行游戏，关卡的配置、剧情，甚至BOSS都是不一样的。这样一来，就等于有36个关卡，至少得6周目才能完成整个游戏，是不是很变态呢？

住人小店

在游戏中共有7个无名的灵魂居住在魔王城之外，需要得到相应的魔力玉才能将它们恢复成NPC。除了最初获得的SAVE屋灵魂之外，有4个是在南瓜魔女处进入教学关2获得的，另外的两个分别在沙漠与最后一关收集。住人小店的作用不一，比如忍者屋可以直接进入BAD Ending，录像屋可以回放视频录像，时空渡人屋可以用来挑战之前的关卡等。



隐藏模式

这么一个隐藏要素丰富的游戏，当然也有点恶搞模式什么的。一些细心的玩家大概已经发现，每次过关回到魔王城时都可以通过跳跃得到一封信。完全收集后就可以玩到隐藏模式了。另外，如果你嫌麻烦，也可以通过输入秘技的方式开启。具体方法为在开始菜单将光标移动到新游戏那一个选项，之后连续输入△□×△□×○开始新游戏，听到特殊语音即表示输入成功。此后通过教学序章即可看到选关菜单发生了变化，至于具体内容么，这里就先吊吊大家胃口了。另外本作还有一个系列传统的练武场，需要收集70只红企鹅才能得到钥匙，加油吧。

玩后感



本作的变态程度完全与《魔界战记》有的一拼，其丰富的隐藏要素和超高的难度简直能让人抓狂。不过与号称最难的《魔界村》相比，还是容易的多了。建议想玩《魔界村》的同学可以先尝试本作，只要你把36个关卡全部通过，你就绝对有资格说，我已经跨入动作游戏达人的门槛了。

英雄戦記 レーヴァテイン

HERO'S SAGA LAEVATEIN

第一次"英武战争"结束后多年，在这场浩劫中得以保全独立的少数国家之一巴兰西雅步入了平静。然而一日，巴兰西雅第二王子艾尔奈斯特在前往国界附近执行任务时却发现他遭到了不明敌人的攻击，敌人所使用的俨然是曾经出现在"英武战争"中的强大魔力装备——英雄武装。在神秘少女的帮助下，艾尔奈斯特击败了敌人，然而真正的战争才刚刚开始……

推荐度 B

英雄战记 雷万丁

英雄战记　レーヴァテイン

NDS	Gunho Works	S·RPG	2008年12月4日	日版
	1～2人	256Mb	5040日元	无对应周边

文 嘟嘟　美编 Juxi

系统简介

▲第一部结束后调查"暗の穴"可以练级，而这里的敌人是随机出现的。

本作的画面和剧情可以说是相当精简甚至简陋，游戏中完全没有剧情画面，有的只是一幅简单的世界地图和无数个战斗场面，甚至在角色进入城镇或对话时，背景依旧停留在大地图上。游戏流程上共有三大部分，每一部分分为几个章节，而事实上一场战斗基本上就等于一章……

战斗系统方面自然是走格子及回合制战斗，但在战斗方式方面又与传统的S·RPG有所不同。角色选择攻击后，会转入交战特写画面。而攻击方向的选择不会影响伤害补正，因为地图上显示的虽然只有"英雄"一人，但进入战斗画面后出现的是"英雄+士兵"式组合的敌我两个小队。每次交战的时限为三回合，一旦其中一方的英雄HP减为零，则该小队被判失败，并退出本场战斗。多数战斗胜利后，会有一名敌方"英雄"要求加入我方队伍。游戏中的英雄总数达到了150人之多，玩家可选择加入我方队伍的最大人数为25人。

英雄武装

英雄武装是本作中的重要战略要素之一。每副英雄武装中都寄宿着一个"英灵"，因此装备上它的人就可以借助"英灵"的强大力量来战斗。不过并非每个人都能使用英雄武装，只有那些被武装选中的人才有资格装备它们，而这些被选中的人，被称为"英雄"。

▲寄宿在武装中的英灵参数。

英雄武装共有剑、斧、刀、枪、锡杖、弓和杖七个系别和水、火、土、雷四种属性。不同系别的武装有着各自的特点，如剑、斧、刀系的武装只能用于近战，枪、锡杖系的武装能同时适用于近战和中距离攻击，而弓、杖系的武装只能用于远距离攻击等。属性关系则是水克火、火克土、土克雷、雷克水。另外武装的系别和属性也决定了装备者的职业和属性弱点，因此"英雄"们可以通过变更英雄武装的种类任意进行转职和属性变化。注意英雄的职业一经改变，其小队中所有士兵的职业和攻击类型也会随之改变。

◀购买装备前可以按Y键察看装备的具体情报，即查看装备后角色能力值的变化。

队伍编成



进入每场战斗前画面会显示敌我双方的装备配置、军队和属性等信息（第一场战斗除外），玩家可以根据这些信息来选择我方的出阵队伍（最大可选择五个小队出阵）、进行“英雄”装备的变更等。一旦进入战斗，则无法再更换装备。

▲队伍编成画面中，玩家可以选择将“英雄”同伴开除，被开除的英雄有可能出现在之后的敌方阵营中。

阵型



进入交战画面后，玩家首先需要选择我方的迎战阵型。阵型的类型有攻击、突击、牵制和防御四种，其中“突击”可以提高我方队员的攻击力，但命中率会降低；而“牵制”同时注重命中率与防御力，攻击力较低；“防御”则是完全的防守状态，可大大降低敌方攻击的伤害，但不发动攻击。有些角色还会出现“回避”的选项，不过回避只有一定的几率成功。按L、R键则可以切换敌我视点，方便查看双方的当前战斗力状况。

据点



据点（战斗地图中突起的浅棕色小方块）是战斗中敌我双方争夺的一个焦点。因为占领据点后在据点周围会形成一个势力范围，当小队站在己方势力范围内会得到HP回复、势力增加等有利效果，反之在敌方势力范围内战斗力就会降低。在战斗地图中移动时，游戏上屏会显示地图以及势力范围（我方范围显示为红色，敌方为蓝色）的俯视图，势力范围的颜色越深，对小队战斗力的影响越大。当占领方有小队守在据点时，还能令据点等级上升（最高等级为LV3），升级后势力范围的大小和效果都会有进一步增加！如不小心被敌人先占据了据点，在打倒敌人后还可以再抢回来。

◀除了势力范围外，地形的高低差也会影响到伤害补正。

BREAK OUT

在阵形选择最下方的一个选项是借由寄宿在武装中的英灵发动的必杀技——BREAK OUT。每个英灵有着不同的必杀技，这些必杀技威力都十分强大，通常能够一次将敌方所有小队队员包括英雄一举干掉。不过发动BREAK OUT需要消耗一定的英灵槽，槽满后BREAK OUT的选项就会变亮，这是情况危急时结束战斗的不二选择。



玩后感

说实话超小的容量、SFC程度的游戏画面就有让人“惊艳”的感觉，加上鸡肋的触摸屏和被容量无情剥夺掉的剧情画面，我对游戏的第一印象十分不咋地。不过玩下来之后发现游戏也没有想象中那么差，战略性不错的据点、阵形设定以及敌人随时会使用的一击必杀让战斗充满紧张感，另外本作也支持通信对战、交换人力物资，喜欢S·RPG又不介意画面的玩家可以来尝试一下。

DISSIDIA FINAL FANTASY

ディシディア ファイナルファンタジー



文 雷伊

美编 Yangyu



异说 最终幻想

ディシディア ファイナルファンタジー

PSP	Square Enix	FTG	2008年12月18日	日版
	1～2人	6090日元	无对应周边	

这款集结了《最终幻想》众多明星的梦幻之作果然出手不凡，首日约35万套的销量令其成为了今年年末商战中最耀眼的明星，也让3000型主机发售之后就一直处于颓势的PSP重新雄起。虽然发售前有不少玩家认为像本作这样以“卖角色”为主的游戏可能并不见得有多好玩，但实际上游戏的精彩程度却远超之前的预想，其中丰富的RPG成分和各种耐玩要素很轻易地就能让玩家深陷其中无法自拔。甚至我们可以说，这并不是一款带有RPG要素的对战游戏，而是带有动作成分的RPG！

主菜单介绍

斯考尔



剧情模式（ストーリーモード）	化身为调和神一方的角色进行的剧情模式，在该模式下，每个角色初期都有5个专用关卡。将《FF》1～10角色的初期路线全部通关后，会出现新剧本“Shade Impulse”。
快速战斗（クイックバトル）	没有剧情，单纯体验单人战斗乐趣的模式。可选择对战对手和对战的规则。
通信模式（通信モード）	通过无线网络令两台PSP实现通信对战的模式。
斗技场（デュエルコロシアム）	打完“Shade Impulse”后出现的模式，该模式下要以抽取卡牌的形式来与对手进行战斗。
PP商店（PPカタログ）	利用战斗中获得的PP值来购买各种要素的地方，包括混沌一方角色的使用权，角色的2P服装、玩家头像，甚至各种与系统相关的要素。
博物馆（ミュージアム）	将任意两位角色的剧情模式通关之后出现的模式，在其中可以观看角色和召唤兽的图鉴，以及游戏中的过场动画等。战斗中保存的Replay动画也可在这里进行编辑和查看。
玩家资料设定（プレイヤーデータ設定）	可以变更玩家的名字、每天的游戏计划等。
设定（オプション）	可以进行与游戏相关的各种设定，包括视点操作、音量大小等，进行手动或指令战斗也是在此选择。

剧情模式

1 DP
2 战斗标志
3 关卡奖励
4 技巧
5 混沌烙印
6 我方角色信息
7 宝箱
8 封锁区域



在剧情模式下，角色被配置在一个棋盘之上。玩家需要操作角色在棋盘上移动，当达到终点的“混沌烙印”处即可通过一关。棋盘画面左上方的为DP（命运点数），消耗它玩家就可以在棋盘上移动。注意，DP点数代表的是角色的一次行动机会，而非在棋盘上的移动格数。棋盘画面上方的为本关的奖励，根据玩家过关时DP的多少，获得奖励会发生变化，DP越多则可以得到越好的奖励。

棋盘画面中按□键可以选择使用技巧（スキル），一开始最多只有3个技巧空栏，利用PP可以在PP商店中进行扩展。在每个关卡开始时，右上方的技巧会从玩家已经学会的技巧中随机抽选出现。棋盘画面中按R键可以进入搜索模式，该模式下将光标移动到棋盘上的各个版块，就可以方便地查看其信息，这样也可以更方便地掌握棋盘上敌人的情报。



在棋盘上与战斗标志接触就会进入战斗，如果同时与两个以上战斗标志相邻那么就会进入连续战斗。注意观察战斗标志的样子会发现它们有些许差别，通常的战斗标志为银色，金色的代表战斗难度较高，有的银色战斗标志上还有交叉的剑型图标，这代表敌人的勇气值非常高但HP超低。另外有些战斗只要满足特定的条件就可以使DP增加，初期这些条件主要包括9个，分别为：不受HP攻击获胜（HP攻撃を受けずに胜利）、不受任何伤害获胜（すべてのダメージを受けずに胜利）、10秒以内让敌人进入勇气BREAK状态（10秒以内にブレイブBREAK）、10秒以内击飞对手（10秒以内にマップに激突させる）、10秒以内发动EX炸裂技（10秒以内にEXバースト发动）、10秒以内出会心一击（10秒以内にクリティカル）、战斗胜利（バトル胜利）、10秒以内胜利（10秒以内に胜利）、不让对手得到EX核心（相手にEXコアを取られない）。战斗中如果打开菜单选择逃走（エスケープ），DP值就会减2，但我方角色的HP会回复满。

棋盘上有些区域无法通行，被称为封锁区域，区域的后方往往会有宝箱。其中红色的封锁区域只要在该棋盘上与特定的战斗标志相邻进行战斗就可以消除，而黄色的则是特殊封锁区域，需要该角色的剧情模式打完一遍后再来才会解封，也就是说第一次去肯定是无法解封的。在剧情模式每打完一关后，游戏会根据玩家在关卡中的表现换算出SP（剧情点数），评价标准主要包括与各种战斗标志接触并获胜、残余HP、残余DP以及战斗Retry的次数四个方面。SP槽每蓄满一次就可以获得报酬，在一周目时一般无法将其升到极限，因此多周目是非常有必要的。

战斗系统

1 勇气值
2 HP
3 地图勇气值
4 召唤石
5 EX槽
6 EX核心
7 目标图标
8 移动图标
9 条件饰品的状态



基本战术



本作的基本攻击方式分为两种，其中按○键发动的为勇气攻击，按□键发动的为HP攻击。勇气攻击的作用是用来夺取对手勇气值，只要命中对手就可以吸取他的勇气值为己有，当将对手的勇气值全部扣完时对手就会进入勇气BREAK状态。此时，我方不仅可以得到对手的勇气值，还可以获得画面下方中央显示的地图勇气值，令自己的勇气值瞬间提高。战斗的目的是使对手的HP降为0，而HP攻击便是夺取对手HP的手段。但是角色HP攻击的效果受到其当前勇气值的影响，具体来说就是角色的HP攻击对敌人HP造成的伤害等于角色当前的勇气值。因此，想要更有效率地获得战斗胜利，应该先使用勇气攻击尽可能提高我方的勇气值，最好是将敌人打成勇气BREAK状态，然后再使用HP攻击瞬间秒杀敌人。注意，在HP攻击命中敌人的时候我方也不能掉以轻心，因为此时我方的勇气值会变为0，在勇气值自动回复到基本值的这段时间内，我方如果稍不注意就会被对手打成勇气BREAK状态。不过有风险也有回报，在勇气值回复到基本值的这段时间内，我方发动的勇气攻击必定是会心一击，如果能够成功命中敌人，那么我方的勇气值瞬间就能够回复到基本值以上。

防御



在战斗中按下R键，角色就会做出防御动作。本作中的绝大部分勇气攻击均可以防御，不过防御的时机根据对方的攻击不同也不一样，总得来说比较难掌握，不推荐新手

轻易尝试。如果我方没能在恰当的时机防御，那么角色就会露出很大的破绽，反而会给敌人造成攻击的机会。不过如果成功防御住了敌人的进攻，那么回报也是相当大的。对于近身型的直接攻击手段，如果我方防御住，那么对手就会出现踉跄的动作，给我方造成反击的机会。对于那些远程的光弹、冲击波之类的攻击，如果在打到自己的瞬间成功防御，就可以将它们以高于对手发动时的威力反射给对手。

回避

回避也是战斗中不可或缺的技巧之一。战斗中按下R＋×键角色就可以做出回避动作，配合滑杆的方向，角色就可以向不同的方向闪避，由于速度非常快，因此只要掌握好时机和方向，绝大部分攻击都可以回避掉。注意在回避后，角色会有硬直动作，此时不妨让角色发动攻击，这样就可以将这个硬直抵消掉。

EX模式



战斗过程中吸收EX源（场景中那种浮游蓝色的光球，在攻击命中对手或者成功防御时出现）以及EX核心（可大幅度积蓄EX槽，在战斗中随机出现，角色LUK值越高，出现几率越大）就可以积蓄EX槽，当EX槽蓄满之后，同时按下R键和□键就可以进入EX模式。在EX模式下，角色的HP会逐渐回复，并且根据角色的不同，还可以获得一些不同的额外有利效果。EX模式中如果我方的HP攻击命中对手，那么根据画面中的提示按下□键就可以发动威力巨大的EX炸裂技，EX炸裂技发动后，画面中又会出现各种指令来要求玩家输入，只有准确输入，才能将其威力发挥到最大。当我方中了敌人的EX炸裂技后，画面中会出现一条槽，此时连打○键就可以使槽上升，槽上有各个区间，当光标停留在有加成数字的区间内，那么我方就可以降低所受攻击的伤害，但要注意的是，并非一味连打就是好事，因为槽的最上方往往反而会降低防御力，所以要进行目押，来使光标停留在对自己有利的区间内。

会心一击



战斗中，有时勇气攻击命中对手时，伤害数字会变为橙黄色，此时就代表攻击变为了会心一击。本作中会心一击的伤害加成非常高，是通常情况下的5倍，因此如果能够出现会心一击，那么无疑对我方将是非常有利的。要提高会心一击率的方法主要有三种，一种是前面我们已经介绍过的，在勇气值自动回复为基本值的过程中发动勇气攻击，那么100%会成为会心一击。另外，在成功防御敌人攻击使敌人出现踉跄动作时攻击敌人，有50%的几率出现会心一击。进入EX模式之后，会心一击率也是50%，发动EX炸裂技时会心一击率100%。

场景内的机关

游戏中的战斗舞台被一个无形的障壁所包围，场景本身十分之大，如果光靠普通的移动方式那么在战场上兜转起来将会很痛苦，幸好游戏中为玩家准备了很多便捷的移动手段。比如一些滑行的轨道、陡峭的墙壁等等，当靠近这些设施时，画面中就会出现黄色的移动图标，此时按下△角色就可以在



轨道上快速滑行或者在建筑物上飞檐走壁。另外，场景中还有一些地方是可以破坏的，这样就可以使场景发生些微的变化。有些场景的下方会存在黑洞一样的陷阱（デジョントラップ），如果角色深陷其中会不断扣除勇气值，因此碰到这种情况必须马上想办法逃脱。

召唤兽

作为《FF》的分支作品，召唤兽系统自然是少不了的，不过本作中的召唤兽都只能对敌我的勇气值产生影响。在剧情模式的棋盘上，或者是关卡的奖励中就有可能得到召唤石，取得它们后在召唤兽子菜单中将它们装备上，这样在战斗中就可以呼唤出召唤兽了。在战斗中同时按下R键和○键可以手动召唤出召唤兽，不过有些召唤兽的名字后面带有AUTO字样，这代表这些召唤兽在战斗中是满足条件后自动发动的，无法由玩家输入指令来进行召唤。

每场战斗只能召唤一次召唤兽，并且当召唤兽发动了特定的回数之后就会进入充电状态，需要经过一定时间才能再次召唤。在召唤兽菜单中选择“リザーブ”，可以按照发动的优先顺序最多同时装备5个召唤兽，这样当前面的召唤兽进入充电状态时，顺序排在其后面的召唤兽就会自动补上。



指令操作

本作含有极其丰富的RPG要素，为了迎合平时不擅长动作游戏的玩家的需要，游戏甚至加入了如RPG一般的指令选择式战斗。只要选择用该方式来进行战斗，那么战斗中的勇气攻击、HP攻击以及防御等动作均可通过选择指令来完成。指令操作的出现方法是任意一位角色的剧情模式通关一次，这样在设定（オプション）菜单的“战斗模式”（バトルモード）一项中选择“コマンドバトル”就可以将战斗方式设置为指令操作，选择“アクションバトル”则是原来的手动操作。





角色育成

丰富的育成要素让本作比起普通的对战类游戏更具魅力。在游戏中的很多场合（如主菜单、剧情模式的棋盘画面等），按下△键就可以进入角色编辑菜单（カスタマイズ），在这里，玩家可以替角色装备技能、武具，并购买新的物品来强化角色。每位角色可以编辑三套技能和武具装备方案，就像卡片游戏中的卡组一样，按SELECT键就可以在各个方案之间进行切换，方便玩家应对不同的场合需要。

天娜

技能

本作有着经验值的设定，不断进行战斗，角色就可以累计经验值来升级。升级后角色可以学会新的技能。在技能（アビリティ）子菜单中，玩家可以将学会的技能装备在身上，这样在战斗中就可以使用或者发挥效果了。技能包括攻击技能和基本技能两类，其中前者是各个角色固有的攻击技，后者则基本是全角色共通的辅助性技能（注意，攻击技能装备菜单中搭配的方向组合并非左右方向，而是面向或逆向敌人方向）。装备技能需要对应的CP值，当技能的CP值超过了角色的CP值的剩余值那就无法装备，CP上限会随着角色等级的提升而增加。在菜单中选定技能后画面左下会出现一条对应的AP槽，只要装备了技能并进行战斗，就可以积蓄对应的AP，当AP值达到要求后，技能就算练满（MASTER）了。练满的技能有两



个好处，第一是装备所需的CP值减少，这样角色就有足够的空间装备更多的技能，第二是有可能学会其他新的技能。要想快速积蓄AP，可以在“快速战斗”模式中与弱的敌人进行连续战斗。

装备品



丰富的装备也是提升角色能力的重要手段，而且方便的是，本作中的装备是各个角色通用的，只要取得一件装备，那么所有角色都可以使用它（前提当然是该角色可以装备该武具），而无需按人头来购买装备。在编辑菜单的道具（アイテム）子菜单中，玩家就可以为角色更换装备。装备主要分为4个部位，分别为武器、手部、头部和身体。游戏中部分武具具有连携效果，将具有相同效果的武具按要求装备后，角色就可以获得各种特殊的力量。另外，游戏中的很多装备虽然强力，但需要角色达到特定等级以上才能装备。

饰品



要提高角色能力，强力的饰品也是少不了的。每位角色一开始最多只能装备3个饰品，利用游戏过程中得到的“ロゼッタ石”，玩家可以在商店（ショップ）为角色增加饰品槽的上限，最多可将饰品槽扩充到10个。本作中的饰品系统比较特殊，饰品一共分为4大类，分别是基本饰品、条件饰品、独立饰品和素材饰品。其中基本饰品只要装备后就可以发挥其基本的能力，条件饰品本身并没有能力，但是只要满足该饰品上附带的条件，那么基本饰品的能力就会得到提升（提升的幅度可见条件饰品说明中附带的效果）。比如某角色装备了基本饰品“パワーリング”，一般情况下可令对敌伤害+5%，但是如果配合了条件饰品LV3以下，那么当装备者的等级在3以下时，就可以令对敌伤害在+5%的基础上再×2，变为+10%。独立饰品单独装备就可以发挥作用，其效果不受条件饰品影响。素材饰品本身所附带的能力并不强，其价值在于在商店中换购到一些稀有的物品。饰品的RANK代表着它们的装备限制，RANK是一颗金色五角星的，代表最多只能装备一个，RANK为A的代表可以装备两个，B最多可以装备3个，C最多可装4个，D可装任意个。

战斗生成系统

在战斗中只要满足特定的条件，就有一定几率生成素材饰品，该系统被称为“战斗生成系统”（バトルライズ）。在战斗生成系统的子菜单中，我们能够看到可以生成的素材饰品以及生成概率、生成条件、推荐生成的对手等情报。生成条件包括4种，BRK代表将对手打到勇气BREAK状态、□代表用HP攻击命中对手、EX代表用EX炸裂技命中对手、BG代表破坏场景（比如将对手撞飞到墙壁或地面上）。有些素材饰品一开始获得的几率很低，但随着我方角色等级的提升，获得几率就会提高。另外，角色的LUK值也会影响生成的几率。去找比战斗生成子菜单中推荐的对手等级更高的对手来挑战，生成的几率也会提高，反之则会降低。在每次进入战斗前的对手信息画面中，按L/R键切换到Battle Rise一项可以查看到与该角色战斗可以生成的饰品情况，非常方便。



任务

本作中有着丰富的任务（ミッション），和其他游戏中不同的是，这些任务不需要玩家特别去接取，而是会自动进行。当达成了任务所需的条件之后，打开编辑菜单玩家就可以得到特定的报酬作为奖励。任务主要分为三大类，可以通过任务名称前的图标来判断：交叉的剑代表与战斗相关、PSP代表与游戏系统相关、星星则代表与其他各种要素相关。任务名称旁边的槽代表任务的达成率，当槽蓄满后就算任务完成。有很多任务一开始具体的内容和条件并没有公开，但从达成率槽上可以判断它们确实正在进行中，当达成率超过50%、有的甚至需要完成任务后，任务的详细情报才会公开。



辛勤的陆行鸟



打开编辑菜单，在菜单的右下角就会发现一个横向的草原画面以及一只黄色陆行鸟。只要玩家进行一次战斗，陆行鸟就会前进一步，不断进行战斗，让陆行鸟到达终点就可以获得宝箱。前进途中陆行鸟会吃到“ギサール野菜”，这样下一场战斗中玩家获得的经验值就会有所加成，加成的倍率由陆行鸟飞行的高度来决定，飞得越高倍率就越大。在出现经验值加成的前一场战斗结束时的读取画面左下方会出现陆行鸟吃到野菜的图标提示，因此就算不时刻打开菜单也能知道什么时候有经验值加成，非常方便。注意，失败的战斗也算作一次战斗，所以碰到有经验值加成的战斗就尽量不要打败仗，免得错过了一次快速升级的好机会。有时战斗结束后的读取画面会出现陆行鸟和音符的图标，这也可以使下一场战斗的经验值得到加成，音符的出现几率是随着战斗次数的增加而提高的，反复累积战斗，陆行鸟行程图左下方的LUCKY值就会逐渐增加，LUCKY值越高音符出现的几率也就越大，所以说战斗次数越频繁，就越容易出现经验值加成。

陆行鸟到达宝箱处所需要的步数是根据玩家的游戏计划来决定的，游戏计划在刚开始新游戏的时候可以设定，在编辑菜单中按R键也可以进行变更。游戏计划初期分为三种程度：只玩一点点（少しだけ游ぶ）、常玩（ほどよく游ぶ）、深入玩（とことん游ぶ）。“只玩一点点”时陆行鸟的行程最短，“深入玩”时最长，也意味着陆行鸟在这种情况下需要经过最多的战斗才能得到宝箱。不过战斗次数越多，到时候得到的宝箱中的物品也就越珍贵。计划是以天为单位来衡量的，当PSP主机内设定的时间超过0点的时候，陆行鸟就会休息，从而回到起点重新开始下一天的行程，之前的战斗次数也会重置，也就是说玩家需要重新经过规定的战斗次数才能得到宝箱。另外，当变更计划的时候，陆行鸟也会回到起点重新前进。

莫古利与日历

莫古利每天会给玩家写信，退回到主菜单或者编辑菜单，就可以收到它们的信。在主菜单按□键可以查看日历，如果收到了莫古利的信，在日历画面中再次按□键就可以反复查看它们的信，它们的来信会附带一定的PP作为礼物，有时还会出现一些与“《FF》系列”相关的小问题，解答之后有可能得到饰品作为奖励。日历上有些日子下方会有EXP、PP等的标识，这代表在当天进行游戏会有一些加成效果。EXP代表取得经验值提高、AP代表取得AP提高、GIL代表取得金钱提高、PP代表取得PP提高。游戏一开始会让玩家设定一个特别日（スペシャルデー），在这天进行游戏的话会得到所有加成效果。





本作有着惊人的耐玩度，并且在各种要素设置的纯熟程度方面也无愧于Square Enix这个RPG大厂的名号。游戏系统的复杂程度不亚于一款RPG大作，幸好游戏中为玩家准备了极为详尽的系统解说，碰到不懂的地方，只要按下START键就可以方便地查看到教程说明，相当体贴。熟悉的角色、熟悉的音乐、熟悉的必杀技……本作对于每一个现在喜欢或者曾经喜欢过《FF》的玩家都是一款极具意义、且极具震撼力的作品。

《双星物语》凭借清新细腻的画面、活泼可爱的人设、兼顾爽快感和耐玩性为一体的出色系统，吸引了不少A·RPG爱好者。相比PC版，本作中的新增要素虽然不多，但原作本身优秀的表现已经让人爱不释手。





文 1怪物1 编 嘟嘟 美编 chisun





双星物语				
ツヴァイ！！				
PSP	Falcom	A・RPG	2008年12月11日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	

系统简介

操作

滑杆/十字键	控制角色移动
L/R键	切换道具栏
○键	攻击/调查（长按可蓄力放必杀）
×键	拖动道具
△键	使用道具
□键	切换角色
Start	呼出菜单

菜单

在菜单里可以查看当前人物的等级能力值、设置道具装备、查看地图、修改宠物的AI。

升级系统

本作升级并不是靠打怪，而是靠吃怪物掉落的各种食物来获取经验并提升等级的，即是说游戏中的食物不只能够恢复HP，还能够增加角色的经验值。用十种同样的食物可以在酒吧柜台换取更高级的食物，且此高级食物附带的经验值等于原来那十种食物总经验值的150%。



四本辞典

冒险过程中遇到的魔物、道具、人物、通关的各种迷宫以及迷宫的评价，都会自动记录在四本辞典里，各辞典入手方法为：在村子医院里面房间的ポール对话获得スコアブック（成就辞典），与道具店的ブリック（必须要从柜台侧面进去对话才行）对话获得アイテム辞典（道具辞典），与在酒

吧喝酒的エリヤ对话获得キャラノート（人物辞典），与宝物猎人カイト对话获得魔兽辞典。



评价系统

在通关每个迷宫后游戏都会对玩家在通关过程中的杀敌数、受伤量、技能的使用给予各种评价。村子的右上角有个湖，按×键后移动道具并丢进湖里会见到女神，她会送你个棒棒糖当作见面礼。之后如果在迷宫里达到一定评价，女神还会再给予物品作为奖励。反之如果评价不够女神可是会生气的哦。



流程攻略



皮皮洛（ピピロ）在布库尔（ポックル）的千呼万唤中终于起床了，吃过早餐后两人一同前往教堂听修女传授历史课。授课结束后的回家路上，他们发现一个蒙面男往神殿方向跑去，两人就尾随其进入神殿，才发现蒙面男强行夺走了神殿里供奉的6个神像。皮皮洛用魔法攻击企图阻止他，但蒙面男轻松地躲过了攻击，并在村民赶来之前使用魔法消失在了神殿之中。在与村长交谈后两位主角们自告奋勇要帮助村子夺回神像，第二天清晨两人的冒险就正式开始了。



离开村子后，先来到ヒポリタの丘的两人听到有奇怪的声音，调查水井后发现一只小动物（根据游戏开始的选择决定是小猫还是小狗）被困住了，进入旁边的帐篷可以找到ロープ（绳子），将ロープ放入井里就能将小动物救出，此后小动物会作为宠物和主角们一同冒险。

バーヴエル庭园

LV1 庭园入口→中央水路（3层）→庭园分支



攻关要点

最初的一段迷宫很简单，主要是熟悉一下机关以及战斗方法。一路上的怪等级都很低可以轻松摆平，1层中间击破气球后会出现魔物，消灭后门便会打开。在第二层的时候会遇到一个相对较强的蓝色怪，不断地攻击不给其还击的机会便可轻松搞定。紧急情况下记得吃食物来补充HP。

来到庭园分支后向下走便会发生剧情。在庭院分支遇到猎人ナターリャ和トム，从他们口中得知前面的机关因为缺少电池无法启动，不能继续前行了。回到村子里得到酷爱蘑菇的ジョード爷爷的指点，两人决定前往クロップ洞窟。

クロップ洞窟

LV2 洞窟入口→洞窟间道（3层）→洞窟间道最深处



攻关要点

比起第一关机关多了，而魔物也强了不少，建议把之前冒险中获得的食物吃掉提升等级后再来挑战。1层右边会有一个蘑菇，需要用布库尔去把它推到圆形的机关盖上去。2、3层也会有同样的机关，推过去以后门就会打开了。3层碰到蘑菇后会出现很多魔物，要多加小心，一不注意可能会被敌人包围打死。

从迷宫中出来以后，遇到一位谜の男，他传授了主角们“百式天眼·改”（能够将魔物的位置用红点在地图上表示出来）以后便匆匆离去。

提示：这里提前去武器屋买好“ブッシユ手袋”，接下来的冒险需要用到。

カヤパの森

LV3 森林入口→森林本道(3层)→森林分歧



攻关要点

本关一路直接杀过去即可，没什么难度。

3层第一个房间的门是只要开启除左上外的3个开关就会开启，第二个房间则是每破坏一个罐子就会出现一个魔物，消灭完所有魔物后门就开了。

走出迷宫后，又遇到ナターリャ和トム，从他们那里得知之后的路被堵住了，需要装备ブッシュ手袋才能够移开巨石继续前进。如果你之前已经买了，那现在让布库尔装备上，就可以轻松搬开挡路的100T巨石了。

LV4 森林分歧→祭坛への道（2层）→祭坛前

攻关要点

这里有很多会魔法的青蛙，它们的攻击力非常强劲一不注意几个闪电下来就会要了主角们的小命。要顺利通过这里首先速度要快，要在魔物先下手之前干掉他们，很多十字路口的小房间三面都有青蛙，用蓄力攻击或者普通攻击将其灭掉，不要给它们用魔法的机会。1层右边的小桶里可以得到ルアー。第二层有个有9个开关的机关，稍微有点难度。左上的按钮是重置9个开关，直接开最右边中间那个开关，可以打开下面的门。重置机关后，按照左上、右上、中心、左下、右下的顺序可以打开左边的门。

在关底遇见了自称是魔王手下的コルベット，而皮皮洛两人完全不当他是回事儿，还嘲笑说猫也会是魔王的手下？于是恼羞成怒的コルベット召唤出了巨兽ダークフット。

BOSS战 ダークフット

HP：2000　耐性：风

攻关要点

第一个BOSS比较简单，其主要攻击为移动施放风属性魔法弹、命令身边的红色水晶向主角们迅速弹跳（跳3下）、用爪子横扫抓击（范围大）。由于BOSS移动比较慢，让皮皮洛一边躲一边用魔法弹攻击会很轻松。当水晶跳过来的时候，注意地上会有落地的光圈提示，趁此机会躲开攻击后换布库尔猛攻水晶把它打破。BOSS在受到连续伤害后会狂暴起来，狂暴后其攻击速度和攻击力都会有所提升，而且此时它会直接冲撞攻击，不太好躲。建议在它狂暴前将其干掉。多利用蓄力攻击配合走位两三下就能将它搞定了。消灭BOSS后来到祭坛找到"地の神像"，将它带回村子的神殿放好。回到村子后将ルアー（鱼饵）交给在村子湖边小桥上的ジュノー，他会交给主角们フックロープ（拉锁）。用这个道具就可以到达部分断开区域的对岸了。接下来去森林分歧的另外一条路，妖精通路。

LV5 森林分歧→妖精の通路（3层）→シルフの森

攻关要点

本迷宫有很多看似走不通的路，但实际上是能走过去的，只是路被隐藏在树丛中了而已，多注意观察地图就能够发现。1层路上会有喷火装置，小心别被喷到。很多房间打破罐子后会出现炸弹，多注意一下可避免不必要的伤害。2层的房间可以获得アイテム袋，增加背包的容量。

来到森林向シルフ族长打听了关于神像的消息，不过并未得到太多的情报。在谈话中得知擅自偷跑出森林的小妖精リップル至今还没回来，可能是遇到什么危险了。族长希望主角们能帮忙把它找回来。

LV0 森林入口→こほると森林

攻关要点

进入森林往右走就可以找到こほると森林了，こほると属于低级怪两三下就能搞定。来到迷宫尽头可以看到被绑在柱子上的リップル，消灭掉所有的こほると后救出リップル，触发剧情。

リップル对救命恩人布库尔一见钟情，并称呼布库尔为自己的白马王子，但在皮皮洛的"劝说"之下，她打消了对布库尔的念头，回森林去了。跟着回到リップル森林，族长为了答谢皮皮洛和布库尔，将水の妖精存放在他那里的"水の键"交给了两人。用水の键可以打开位于バーヴエル庭园的秘宝への道。

バーヴエル庭园

LV5 庭园分歧→秘宝への道（3层）→秘宝の间

攻关要点

这里很多十字路口都结冰了，结冰的地方只能沿直线滑过去。在2层中间的大房间里有很多机关，那些刺轮蹭血很厉害的。3层相对来说有点复杂，好几个十字路口都结冰了，不过只要仔细摸索一下还是很简单的：到3层后直线滑过一个十字路口，然后走左边，顺着道路经过过2个结冰的十字路口再向下走就是通往下一层的楼梯了。

在秘宝の间得到了极寒の宝玉，装备以后皮皮洛的攻击变为水系魔法，此后就可以击碎火魔法壁障了。水系魔法的扩散式气泡攻击非常实用，以后的冒险中会经常用到。接下来就去ケノービ火山解开那里的火魔法壁障。

ケノーピ火山

LV4 火山入口→熔岩地带（3层）→熔岩地带最深处

攻关要点

很简单的一关迷宫。地形构造基本就是一个大房间，里面会刷一大批魔物，利用刚刚得到的极寒の宝玉轻轻松松便可把魔物全部清理掉。2层有一个炮台，可以利用炮台后罐子里的炸弹干掉炮台。

在熔岩地带深处再次碰到谜の男，他传授给主角们奥义“王者练极气功”，每打出10 Combo以上，就能存一次蓄力攻击（HP心下面的小娃娃脸就是蓄力攻击的标记）。接着回到火山入口处，去调查左边LV6的迷宫。

LV6 火山入口→熔岩洞窟（3层）→火山分岐

攻关要点

这一关有很多机关，不过总体迷宫构造比较简单，多注意一下没什么问题。这一关依然可用极寒の宝玉轻松干掉路上的魔物。

在火山分岐又遇到ナターリャ和トム，剧情之后来到LV7的断桥前，使用之前得到的フックロープ（拉锁）飞到对岸进入祭坛への道。

LV7 火山分岐→祭坛への道（3层）→祭坛前

攻关要点

打破进迷宫的第一个气球后会有炸弹掉下来，这时候要向前狂冲，不然等炸弹掉完后桥尽头的门就会关上。如果门关上了，直接回到火山分岐再重新进入祭坛への道，气球就会重新刷出来。1层后面的桥前还会有一个这样的气球，这里如果在炸弹掉完之前没过门，门也会关。这个门关了的话可是要回跑很长一段路的哦。2层有很多刺轮机关，这一关有对水系魔法耐性很高的怪，用泡泡攻击它们造成的伤害为0，所以看到有这种怪的时候要即时取下极寒の宝玉或者切换布库尔来攻击。

此后コルベット又出来阻拦，不过依然是被皮皮洛一顿嘲笑，コルベット知道ダークフット被干掉后，又召唤出了更强大的フェニックス。

BOSS战 フェニックス

HP：8000　耐性：火

攻关要点

BOSS的攻击主要是施放扩散性火球，它会向前方喷射火焰、向主角们冲撞、下火焰雨。火球因为速度很慢所以很好躲避，不过不要站得离BOSS太远，因为BOSS的喷射火焰是扩散性的，如果离太远则火焰的范围会变得很大很不好躲避；BOSS使用冲撞的时候，只需要跑一个小圈圈绕行就能躲避；火焰雨看地面的光躲避。与BOSS站得稍微近一点，并配合刚才所说的躲避方法，攻击起来就会很方便。火焰鸟血少于2000以后会使用“逃跑”，跑开一段距离后它会到角落使用复活之炎回复四分之一的HP，尽量在这之前干掉它或者在它跑起来的时候紧追上去。

在BOSS房后面的房间里获得“水の神像”，将水の神像带回神殿后再次前往火焰分歧，这次去上面那个LV8的迷宫。

LV8 火山分歧→妖精への道（3层）→サラマンダーの住处

攻关要点

迷宫的机关难度都不是很高，不过怪的数量多且等级都不低，另外这里还有会石化的怪，被石化后魔物们会一拥而上来攻击你。如果之前没有好好利用食物来提升等级的话那么过这一关就会比较辛苦了。3层写着数字的牌子代表打破的罐子数，一个共要打6个，不能多打也不能少打。

来到サラマンダ—の住处与火妖精见面，火妖精的两个小孩因为始终生活在洞穴里觉得非常无聊，火妖精希望主角们可以告诉两个小孩一些有关于外面世界的趣事。布库尔想到或许可以拿他以前那本圣骑士パラディス的绘本来给它们看于是回到家中调查右边房间书桌上的书得到绘本。之后再回到サラマンダ—の住处，给2个小火妖精讲圣骑士パラディス的故事。听完故事后，作为答谢火妖精把风之妖精请他保管的风の键交给了主角们。有了风の键就可以去开启森林分歧那边的门了。

カヤパの森

LV8 森林分歧→秘宝への道（3层）→秘宝の间

攻关要点

本关的特点是魔物多，而且攻击主动性和速

度都很高。建议不要冲得太猛，用水魔法一步步往前探，将敌人逐一消灭。在遇到机关出现大批怪的时候，向角落跑然后回头用水魔法攻击，可以避免被魔物围攻。另外本关迷宫中会刮大风，影响主角们走位，需要多注意。

在秘宝の间获得“疾风の宝玉”，装备后皮皮洛就可以使用风系魔法了。回到村子听说ブシュケ修建了一座地下迷宫，来到ブシュケの屋（就是看起来最有钱最大的那一个），ブシュケ邀请主角们来挑战他的迷宫，并送给主角们磁石方便冒险用。这个磁石可以用来排开一些金属障碍物。

プック村

ブシュケの屋→宅邸的地下室（3层）

攻关要点

1层中只需打开中间的宝箱，其他的门就都开了。2层需要分别先到左右两边去按按钮。右边有个宝箱，开了宝箱后门会关上，按了里面的按钮后，随便拿个东西丢进宝箱就OK了。左边的房间进去后门会关上，回去开里面那个门，每开一次就都一个魔物出来，灭掉4个以后房间门会重新打开。3层四个角落一共有4个空箱子，分别往4个箱子里面放4个东西，路上的塑像用磁石可以引开，关底的两个房间的门则都需要将怪全部清掉后才会打开。到4层灭掉怪后门开启，在最后获得一个アイテム袋(道具袋)。有了疾风的宝玉、磁石，再去买点爆弹和ダイナマイト就能打开クロップ洞窟入口左下迷宫前的地属性魔法障壁了。

クロップ洞窟

LV9 洞窟入口→洞窟本道（3层）→洞窟分歧

攻关要点

总体难度不大，要注意蘑菇离机关的距离有点远，建议先清前面的魔物，再去将蘑菇推到机关。3层开头需要用到炸弹开路，注意放下炸弹后要即时躲开。最后一个房间有个灯，需要皮皮洛不装备宝玉用普通的魔法弹攻击来将其点亮。

在洞窟分歧点和ナターリャ及トム相遇，这一次トム因为受到误解，一气之下跑掉了，ナターリャ在提供了一些情报后也离开了。接下来的迷宫前分别有金刚岩、钢铁制雕像两条路。这两个难题可以分别用沙漠商人那购买的ダイナマイト和磁石解决，这里我们先走LV10这边，另外一边以后再来。

确认好购买到足够的爆弹（村子口的商人处购买）和ダイナマイト（炸药沙漠商人处购买）推荐各6个左右，多点更好。用ダイナマイト炸开右边被金刚岩堵住的门进入迷宫。

LV10 洞窟分歧→妖精の通路（3层）→ノームの村庄

攻关要点

路上会有不少巨石和金刚岩，需要利用爆弹和ダイナマイト来清通。这里注意一下因为ダイナマイト数量有限，一般的巨石用普通的爆弹就行了。一路上都有会混乱魔法的魔物，注意别被混乱或者石化。

通过迷宫后主角们来到了ノームの村庄，首先和左方铁匠屋的ピック谈话，他会将电池送给主角们，有了电池就可以启动之前バーヴェル庭园里需要电池启动的机关了。之后来到下面和长老谈话，长老发现主角们身上带有宝玉，便询问了整个事情的来龙去脉。长老称500年前四妖精在与魔王的战斗胜利后从圣女ティアラ处获得了土、水、火、风四块宝玉。虽然长老身上有前往存放其中一个宝玉的秘宝の间的钥匙，不过遵守ノーム的交换守则，他要主角们为他找到能让他满意的美酒，好在下次宴会时享用。

这时到ダブネ沙漠的右边找到村长，村长表示愿意拿出秘藏的好酒来作为礼物，不过他已将酒交托给了医院的ピーチャム。来到医院找ピーチャム得到酒美青年，再回ノームの村庄将其交给长老，长老非常满意，将“火の键”交给了主角们。之后皮皮洛询问长老为何每个妖精拿的钥匙都是其他妖精所保管的宝玉的钥匙，村长称为了不让坏人拿到宝玉，所以妖精封印了各自的宝玉并互换了各自的钥匙。

カヤパの森

LV10 森林入口→森林枝道（3层）

攻关要点

迷宫里1层不同的房间时不时会有箭射出来，且伤害不低。不过每个房间射箭的出口都是固定的，可以记下出口的位置以避开。最后两层就是怪多，快速杀过即可。

在迷宫深处遇到谜の男，这次他传授了主角们奥义“双槌飞天翔”，此后皮皮洛两人就可以使用蓄力双人合体技了。

バーヴエル庭园

LV11 庭园分歧→祭坛への道（2层）→祭坛前



攻关要点

这一关的魔物很多都会冰冻，一不注意就会被冻住。1层最下面会有两个刺轮，注意回避，楼梯口的雕像用磁石吸开即可。2层的设计很独特，探索完整个地图后发现地图就是数字1到6的形状，每条路线的尽头都有个开关，按照1到6的顺序开启开关（上、右上、右下、左下、左上、下）便可打开左上的门。里面有“氷ノ花”。

此后蒙面男和コルベット发生口角，原因是蒙面男不满コルベット对圣女ティアラ的侮蔑。此时主角们正好经过并听到他们的目的好象是要解开什么“封印”。コルベット因为吵架正在气头上，于是召唤出了强大的邪水龙レヴィアタン。

BOSS战 レヴィアタン

HP：37500 耐性水



攻关要点

邪水龙的攻击方式主要是移动喷射水属性魔法弹，它会向前跃起后下压给前方造成一定范围的水波，另外它还会用身体冲撞攻击、用尾巴连续拍击、喷射火焰、海啸。前跃的下压攻击范围比较大，需要保持一定的距离才能安全回避；冲撞攻击也是保持距离后很好躲；BOSS用尾巴拍的时候会有个转身动作，这时候拉大距离绕场可安全躲过；喷射火焰的时候BOSS会抬头，绕开即可；海啸发动前则会有警报提示，此时抓紧时间躲到石头下面，如果慢了被冲到的话会造成很大的伤害。总的来说这个BOSS需要拉开一定的距离慢慢打消耗战，受伤后要及时吃东西回复。在BOSS攻击动作后的一小段硬直时间里可以打它两下，然后跑开。切忌不要贪心，不然很可能会在最后关键时刻死掉。

进入祭坛得到“火の神像”，放回村子的神殿后接着去ケノーピ火山，利用火の键打开新的秘宝の间。

ケノーピ火山

LV12 火山分歧→秘宝への道（3层）→秘宝の间



攻关要点

1层难度不大，利用“水の宝玉”可以轻松清理掉沿途的怪，层底会有两排移动的刺轮，注意躲避。2层注意最上面的通道有两个刺轮。3层有个写着数字的牌子，上面显示的是魔物消灭数，一共要杀8个，不能多杀。

在最深处的秘宝の间得到“灼热の宝玉”，装备后皮皮洛就能使用火焰魔法。火焰魔法射速快，每次发射5发，威力也不错。

バーヴエル庭园

LV12 庭园分歧→妖精の通路（3层）→ウンディーネランド



攻关要点

1、2层没什么难点，3层坐上面的移动装置可以去拿一个易拉罐，回来后坐右边的移动装置，顺着路向下走来到层底的大房间。将气球打破后会出现很多魔物，装备上“水の宝玉”清怪吧。

原来这个村子被建成了一个游乐场ウンディーネランド，但是很少有人来。应游乐场的管理员兼公主ラピス的请求，主角们要帮助妖精们进行宣传。拿着宣传用的海报回到村里，在同酒店的女主人商谈后，将海报贴到酒店中最现眼的位置。回到ウンディーネランド，宣传似乎有点效果，已经开始有客人上门了。为表答谢，ラピス将“地の键”送给了主角们，并称是先代女王交代，若有人持宝玉来此就把“地の键”交给他们。游乐园中央有游戏机可以玩，不过由原作中的“Zwei!!Shooting”改成了BOSS挑战。

LV13 庭园入口→周边水路（3层）→周边水路深处



攻关要点

2层没有一个怪但有6个机关谜题。首先是上面有3个脚印板，旁边有个按钮，按下后可以听到节奏，跟着节奏踩踏板，中间失败就要从头再来。右边的4个按钮按照左上、左下、右下、右上的顺序按就可以通过。最右边的牌子下面有个宝箱，牌子上的数字显示的是开箱子的次数，开5次便可打开旁边的门。最下面的房间把全部气球打破就行了。左边的谜题又是个牌子，上面的数字代表开启右边门的次数，开5次就可以过了。最左边还有个和刚开始踩脚印板一样的游戏，不同的是改成了5个脚印板，节奏也变了。3层在脚印板上站一会

儿会出现大量的魔物，将它们全部清掉后又会出现一个脚印板，踩几秒后门就会开了。踩第二个脚印板的时候要注意旁边的刺轮，必要的时候就顶着挨两下吧。

在迷宫深处遇见“谜の男”，这次他会传授奥义“雷击爪牙走”给主角们的宠物。此后就可以使用三人合体技了。接下来用“地の键”去开启获得“大地の宝玉”的道路吧！

クロップ洞窟

LV15 洞窟分歧→秘宝への道（3层）→秘宝の间

攻关要点

这个迷宫比较有难度，此处会出现类似死神拿镰刀的魔物，它们飘来飘去地突然攻击一下很是讨厌。推荐利用“疾风の宝玉”或者“极寒の宝玉”。两种魔法攻击范围都比较大，更容易命中目标。2层要先把灯点亮让刺轮转起来才能推动蘑菇到机关上开门。3层中间的房间有很多怪，要快速灭掉它们以免被围攻。

最后来到秘宝の间获得“大地の宝玉”，此后就能使用地系魔法了，装备后皮皮洛的魔法变成一道闪电。回到洞穴分歧，现在等级也差不多了，进入最下面被雕像挡住的LV16迷宫。利用磁石移动雕像然后再进入。

LV16 洞窟分歧→祭坛への道（2层）→祭坛前

攻关要点

1层需要把蘑菇向下推到底，再向右、向上才能到达机关，一路有很多魔物所以要先将它们清理掉。右边向上的路有一个上下移动的刺轮和一个左右移动的刺轮。将蘑菇放上机关后，通往下一层的门就会开启。2层简单很多，中间的房间里会有气球，要快速打破。此后コルベット再次出现在了主角们面前，这次他召唤出了ヒュドラ。

BOSS战 ヒュドラ

HP：40000 耐性：地

攻关要点

BOSS的打法很简单，发射土属性魔法弹、喷射火焰、用尾巴扫地面形成小风暴攻击、在远距离的时候连续喷射火焰弹。与对方拉开距离，这样好及时躲避BOSS的扫尾攻击以及喷射火焰。远距离后BOSS会使用喷火球攻击，这时利用火魔法回头攻击。当BOSS靠近的时候继续绕场跑开，如此循环，过不了多久BOSS就变成一个个食物了。

打倒BOSS后，突然发生了地震……画面一转回到村中(CG)，此时アプリエス神殿旁被封死的侧门突然发光，门变为只只白鸽飞向天际。コルベット笑着说第四道封印已经解开，现在可以进入天の回廊了。前行来到祭坛遇到蒙面男，当布库尔说出圣骑士パラディス的名字时，蒙面男大笑不止，并称パラディス根本算不上是圣骑士，只是个连自己想要保护的人都保护不了的普通人而已。布库尔听到后非常生气，他不能容许圣骑士被污蔑。皮皮洛上前开导布库尔让其火气消了不少。获得“风の神像”后回到村子将其放回神殿。得知武器屋的マカール到ノームの村庄拜师修行去了，去那里拜访マカール可以通过之前收集的易拉罐和易拉罐环交换到装备。接下来进入神殿旁边新开的侧门。

アプリエス神殿

LV16 神殿入口→天の回廊(3层)→神殿分歧

攻关要点

迷宫不算复杂，2层的魔法台需要用皮皮洛不装备宝玉的魔法攻击去打才能点亮。直接往下走来到2层，沿左边一路走，出口处有两个魔法球，这里要用不带宝玉的蓄力攻击来点亮。3层直接走到左手边向上即可通过。

在分歧地点碰到トム，看来他还在和ナターリャ闹别扭。当ナターリャ过来时トム立刻就离开了，离开前他说看到蒙面男向神殿深处走去。

LV17 神殿分歧→秘宝への道（3层）→秘宝の间

攻关要点

在右手的十字路口往上走坐飞毯，然后再乘坐右边的飞毯。继续向下走会遇到两个魔法台，用蓄力攻击点亮下面最后一个机关，把拿蓝色珠子的太阳女神推到太阳印记的台座上，把拿红色珠子的月亮女神推到月亮印记的台座上。2层把一路上的魔法台点亮以后门就会开启。右边大房间里怪很多，需要点亮所有七个魔法台才能开启通往下一层的门。3层按照之前的方法把月亮女神和

太阳女神放到相应的台座上即可打开通路。在最后的秘宝の间获得“闪光の宝玉”后就能够使用光系魔法了。之后回到神殿分歧，去另外一条道

LV18 神殿分歧→祭坛への道→祭坛前

攻关要点

一路上有很多魔物，攻击相当凶猛，必须要清理完以后门才会开启。中间的路上会有很多挡路的魔法障壁，运用之前获得的魔法来一一攻破，一直右走就可以到达下一层。3层的魔法台直接用皮皮洛的魔法球打中即可。之后会有两个在平台上移动的魔法台，要用蓄力攻击将它们同时打亮。沿路一直走到头，后面的一个大房间里有不少魔物要注意清理。

BOSS战 アークナイト

HP：90000 耐性：光

攻关要点

很难缠的一个BOSS，它一直追着你攻击且攻击力不俗，攻击分为前冲斩击、三连斩击。最初魔法攻击对其无效，只能换布库尔来攻击。BOSS攻击虽然猛，但移动速度不是很快，拉开一定距离后回头蹭几下，然后继续拉开距离。看到BOSS有攻击姿势后就从侧面跑开，三连击要做Z字形闪避。当BOSS的HP减少到一定程度后它的盾会碎掉，之后魔法攻击就有效了。此时BOSS斩击的时候会伴随光属性的剑气，且攻击速度和频率都会有所上升。继续拉开一大段距离，然后回头用魔法轰炸。

打败BOSS后来到祭坛，发现封印已经被解开，クロップ洞窟旁的谜の门也被打开了，封印的门化为无数蝙蝠飞散开来。

此时蒙面男揭露了自己的真是身分——传说中的圣骑士パラディス。震住魔王的6封印中，最关键的一个就是圣女ティアラ。而圣骑士パラディス中了石化沉睡至今，现在他为了要让心爱的ティアラ复活才帮助コルベット解开魔王的封印。上前获得“暗の神像”，将神像拿回神殿放好。顺着去ケノーピ火山的小路向下就是谜の通路，再后面就是封印了光の神像的エスピナ暗黑神殿。进迷宫前先准备好ダイナマイト。

エスピナ暗黑神殿

LV18 神殿入口→冥の回廊（3层）→神殿分歧

攻关要点

横向通道经常会有刺轮上下高速移动，所以每到一个凹槽处就要躲一下，看看是否有机关。3层一出来会被黑洞吸住，要摆脱黑洞就必须把分布在房间四个角落的魔法台点亮。迷宫中会出现很多强力的法师，最好速杀敌人避免被魔法秒掉。

到了神殿分歧处发现トム独自一人在那里。此时他因为道具用完而胆怯害怕，还好ナターリャ出现，两人化解了矛盾，トム称蒙面男已经向神殿更深处前进了。

LV19 神殿分歧→秘宝への道→秘宝の间

攻关要点

这次秘宝への道只有一层，要打开A处的门必须点亮四盏灯，每点亮一盏灯，整体画面就会稍微亮一点。先把右上、右下两个地方的灯点亮，点亮以后就可以通往秘宝の间了。

在迷宫深处找到“暗黑の宝玉”后就能使用暗黑系的魔法。暗黑魔法能够以自身为中心向四周发射暗黑属性魔法刃。

LV20 神殿分歧→祭坛への道→祭坛前

攻关要点

1层直接左转就可以来到2层。2层有黑洞，不过3层的楼梯不远，可以直接拖着黑洞走到楼梯那去。3层前几个房间进入后都会刷出不少强力魔物，推荐用“闪光の宝玉”的魔法来攻击。右下的房间更是有10个炮台，很不好躲避，快速杀掉里面的怪走出房间吧，通过这里后就是楼梯了。

BOSS战 テアボロス

HP：72000 耐性：火、暗

攻关要点

BOSS的主要攻击为施放暗属性魔法弹、向钱挥动镰刀刀气、从画面外冲撞过来、从空中吐火焰弹。魔法弹很好躲，而且施放了魔法弹后必定是一下镰刀刀气，注意这时候别和BOSS站在一条直线上。从画面外冲撞进来的动作很慢，较容易躲开。最难躲的还是火焰弹，数量多、速度快，很是麻烦，可以在攻击间隔中回头用光魔法打几下。当BOSS的HP降到一半时会使用镰刀五连斩，这招

不太好躲。平时就应与BOSS保持一定的距离。

来到最后的封印，也就是由圣女ティアラ的身体做成的封印，不过主角们到达时封印已被打开。随着大地巨大的震动，在大陆上空出现了一块巨大的浮游大陆。此时コルベット劝パラディス加入魔王的阵线，パラディス坚决拒绝并宣布要同魔王战斗，不会再使用人体封印。之后パラディス拜托主角将ティアラ带回了村子。神像全部收集齐了，皮皮洛去向プシュケ要赏金，但他却说盖迷宫时已经把钱全部花光了，这下皮皮洛气得要杀了プシュケ，还好他承诺以后会去银行取钱补上，这才平息了皮皮洛的怒火。回到酒吧2楼的宿舍，发现ティアラ已经醒了，她向主角们解释了她成为六个封印之一的原因。因为パラディス已经没有当年的能力去封印魔王，所以ティアラ打算再次牺牲自己作为封印，此时皮皮洛坚决反对，并说出了自己的看法，之后ティアラ改变了想法，并让主角们带她到セルブ废墟去。三人来到セルブ废墟，ティアラ说里这以前叫做セルブの门，是到幻の大陆惟一的通路。ティアラ使用她的力量激活了六个装置，并让主角们把宝玉嵌进去。放完过后，ティアラ使用魔法打开了通往幻の大陆的道路，但可能由于沉睡过久，她随即晕倒。正当主角为此不知所措之时，谜の男出现了。这次他表明了自己的真正身分，原来他是番人三兄弟的大哥サイラス，传说500年前他们的祖先与圣骑士パラディス并肩作战封印了魔王，如今他们也要为封印魔王做点什么。两人将ティアラ交给他照顾后，准备前往幻の大陆。此前别忘了把六颗宝玉拿起来喔。

セルベソティナ

LV20 セルベソティナ入口→王之回廊→セルベソティナ中点

攻关要点

地形很复杂，沿路直走就好，中间会掉下去一次，遇到开关就开一下。多注意3层迷宫里的魔物，因为路比较长，经常会因为和魔物消耗太久导致HP不支而死掉。

LV21 セルベソティナ中点→通往寝宫の路（4层）→最终BOSS

攻关要点

入口左边的金刚岩要用ダイナマイト炸掉，和之前一样依然是一路顺着走，中途会在3层掉下来一次，然后继续向上走，遇到开关后就开一下。一路上魔物颇多，如果之前没有好好提升等级的话，这里将会异常艰苦。4层左上的房间里充满了机关，多留意别死在这里了。

在魔法树前的台阶上发现败北的パラディス，此时不要急着前进，背后右边的两个栏杆接口处有比较大的空隙，从那里可以走出石头铺的路，然后绕到大树背后，发现一条暗道，一直走到底会遇到一只兔子，它自称是魔物都害怕的魔物之王“たいたん”。

LV28 寝宫之路终点→巨人花园

BOSS战斗 たいたん

HP：800000　耐性：毒、暗、冰、石、麻、咒、乱、爆

攻关要点

打BOSS的时候用合体技可以减少其HP，硬拼也很简单。不过一周目来说硬拼一般都赢不了。如果三人合体技或者两人合体技够多的话，可以去试试快度用合体技将其速杀。

最终BOSS ヴェスバー（第一形态）

攻关要点

攻击的目标为两只手，因为BOSS的攻击范围不是很大，站远一点用光属性魔法一直打会很轻松。BOSS没啥特点就是血多，打起来有点累。

最终BOSS ヴェスバー（第二形态）

魔王解放了自己的力量并把战场换到了外太空。6个宝玉被融合成了一个“虹の宝玉”。本战的打法就是利用“虹の宝玉”点死BOSS。BOSS的攻击方式不算太多，主要为发射暗属性魔法弹、俯冲、抓击。魔法弹速度比较快不是很好躲，经常左右移动可以擦过。至于俯冲这招，看到BOSS飞出去后就去平台上走动，这样方可顺利躲过。抓击一般会从左或右攻击，适时躲到另外一边即可。如果之前等级提升得够高的话打起来会相当轻松。如果不高的话就只有慢慢打消耗战了。邪恶的魔王终于被我们正义的冒险者消灭了。主角们回到村子继续过着幸福快乐的生活。二周目会继承角色等级金钱以及四本辞典的内容。不过别以为游戏就此结束了，游戏真正的挑战才刚刚开始，如果之前挑战了たいたん的话，胜利后会获得“达人の键”，此后可以去挑战之前无法进去的斯个炼狱迷宫，它们分别在バーヴェル庭园、カャパの森、クロップ洞窟、ケノーヒ火山，几个迷宫难度都超高，绝对适合各位喜欢挑战的玩家。

《心灵传说》是“《传说》系列”在NDS上的第三作。回归2D风格的本作不但系统更为复杂，流程也长了许多。至于在近期NDS的RPG大潮中，它是否更符合你的口味，还是等大家玩过之后再进行评论吧。

文 宇轩　美编 澄香

心灵传说

テイルズ　オブ　ハーツ

NDS	NBGI	RPG	2008年12月18日	日版
	1人	2Gb	6650日元	无对应周边

推荐度 A

攻略透解 GUIDE THROUGH

TALES OF HEARTS

系统解析篇

战斗系统



注：其余如受身、蓄力攻击等特殊技能动作请参看游戏中的技能列表。

按键操作	
A	普通攻击
B	特殊技攻击
Y	防御
X	调出战斗菜单
R	切换锁定对象
SELECT	暂停

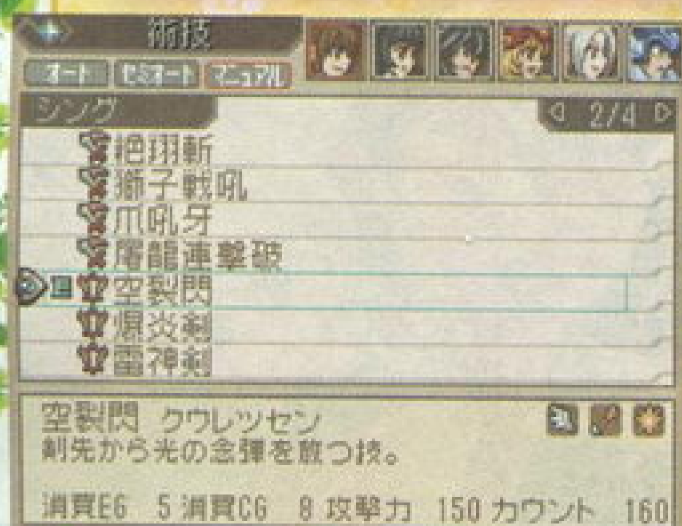


本作的战斗系统采用的是CNAR-LMBS（那么长的单词竟然还是缩写），由《宿命传说》重制版的AR-LMBS系统强化而来。和早期的《传说》一样，本作的战斗也是2D单线，我方角色最大可派三人上场。另外，参战角色没有了所谓魔法的TP值，取代而之的是人物头像上方的EG槽。只要该槽没有消耗完毕，你就可以连续使用普通攻

击或者任何一种特殊技。EG槽的回复很快，一定时间内不做攻击动作或是防御住了敌人的进攻都能进行回复。当蓝色的EG槽回复满后如果继续防御敌人的攻击就会进入第二条红色槽状态。需要注意的是，如果红色槽再度蓄满角色便会处于"防御崩坏"的不利状态。

空中连击是本作主要强化的地方，如果某个技能的属性中带有飞翼状的图标，即表示它可以在空中使用。一些招式的空中形态和地面形态在使用时还会有些细微的差别。另外，游戏中还可以自由设定两个支援技能放置在下屏。即使是非参战角色也可以临时召唤到场上进行支援，且召唤时皆处于无敌状态。支援技能消耗的是角色HP槽下方的蓝色槽，战斗时会随着时间慢慢回复。

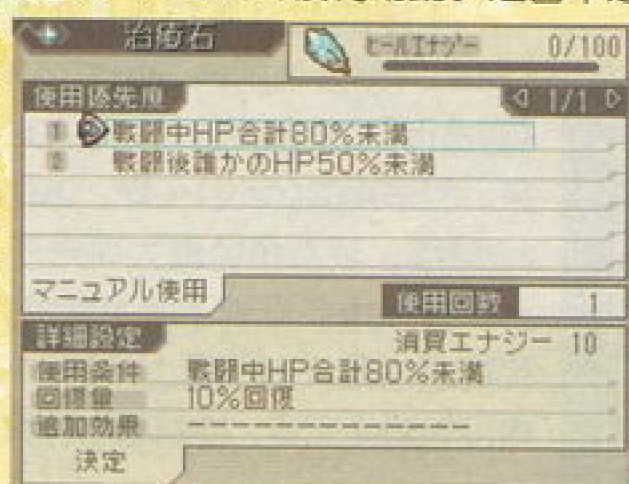
技能合成系统



本作角色的升级除了回复满所有HP之外，对基础能力和技能的学习几乎没有什么影响。那么怎样才能提升角色的能力获得新的技能呢？答案就是必须使用素材来进行合成。在游戏中打倒敌人、开启宝箱或是调查素材石都可以获得种类繁多的素材。角色的每一种能力提升和技能学习都需要消费一定数量的素材才可开启。素材石在地图上会用特殊图标显示，每次离开一个区域再返回后素材石又会重新刷出来。其实这个系统看起来简单，实际玩起来可比传统升级麻烦多了。

治愈石系统

治愈石系统其实就是料理系统的进化形态。在游戏中得到了治愈石后，你就可以对于它进行各种设定。治愈石的使用是根据预先设定好的条件自动执行的，比如当"战斗时角色HP低于80%自动回复5%的HP"等等。初期时可选择的条件很少，且每场战斗最多只能使用一次，回复总量也不多。不过这些都可以花钱在治愈石商店进行购买、升级。治愈石还可以带有特殊效果，比如回复时"30秒内增加全体角色攻击力"，对战斗很有帮助。迷宫中还有专门回复治愈石的地点，想要少消耗回复道具，掌握这个系统是必须的功课。



心灵迷宫

既然游戏题为《心灵传说》，当然要有与之相对的系统。根据流程，玩家有时会进入他人的内心世界，帮助他们打败侵蚀思想的敌人并找回留在里面的心灵碎片。心灵迷宫除了层数固定之外，敌人数量、宝箱位置和地图全都是随机生成的，你不可能两次踏进同一个心灵迷宫。除了随机这个特点外，在心灵迷宫中移动还需要消耗所谓的"心灵值"。一旦该值降为0即Game Over。消灭敌人或者打开宝箱、进入下一层都会回复一定量的心灵值。

灵光武器升级



每当玩家习得了一定的技能后就会有武器可以升级的提示出现。此时进入武器升级菜单就能在三种灵光形态中选择一种进行进化。由于没有装备的设定，本作中除了技能外的大部分角色属性值都是依靠武器附加的，如何选择武器升级的类型对于角色的战斗风格有很大影响。武器升级和技能合成这两个系统是相通的，升级武器后就会有对应的新技能出现，且之前未和成过的技能并不会消失。三种类型的武器可以习得的技能是不同的，能力最强的那把武器往往可以习得的技能也最少。怎样取舍就由玩家自己来决定了。

首饰合成与分解

本作中每个角色可以装备两个首饰。除了直接花钱购买之外，玩家也能通过使用素材来合成一些稀有的首饰。另外，本作首次加入了分解系统。那些不用的旧首饰还可以分解为素材再度利用，很体贴的设定啊。

稀少种



迷宫中地图上有时会出现非黑色的敌人，这就表示它们为稀少种。稀少种的外形与普通敌人相同，但能力至少要强出一倍，不过将它们打败后就能得到十分稀有的素材和大量经验值。如果遇到了就一定不要错过。

关于踏破



游戏中每当完成一个区域的剧情就会有“踏破”的提示。此时玩家再次回到这些区域就可以进入大地图快速到达其中任何一个地方，而不必再慢慢地走那些弯路了。

心灵之旅

剧情攻略篇

“荆棘之森”的睡公主啊，沉睡千年的睡公主。
那翠绿色的秀发，羞涩的如玫瑰结晶般的脸颊。

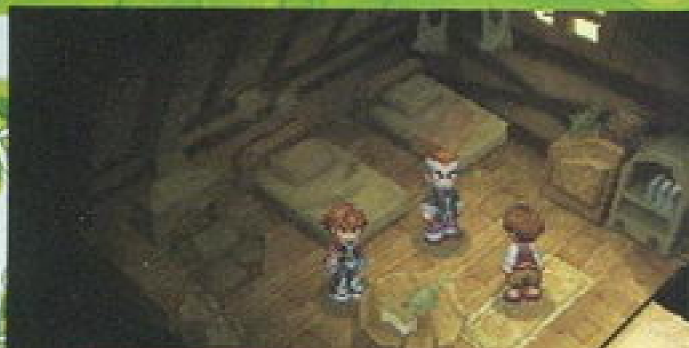
“荆棘之森”的睡公主啊，无法醒来的睡公主。
被那绯红的发色，恐怖的魔王下了恶毒的诅咒。

在“荆棘之森”的深处，睡公主一直做着一个世界灭亡的梦。
随时会坠落的黑月，最终会崩坏的白月。
残余的祈祷也只是梦境，迟早会被魔物所吞噬
那洁白的珍珠之泪，也已破碎。

“荆棘之森”的睡公主啊，被万棘缠绕的睡公主。
直到噩梦成为现实，直到勇者终结噩梦。

静かな渔村シーブル

这天，风和日丽的早晨，鸟儿们欢快地穿梭在稻田之上，清风吹拂着辛格（シング）的面庞。“快来寻找吧……”这句话一直徘徊在他的耳边。渐渐的，辛格张开了双眼，才意识到今天还是像往常一样，和爷爷（ゼクス）在院子里进行着灵光（ソーマ）武装的修炼，刚才只是被爷爷的剑术打飞了失去意识了而已。爷爷看着每日都在努力的孙子，语重心长地对辛格说只有心坚强的人，才可以驾驭灵光的力量，才是真正强大的人。到了中午，爷孙俩刚刚享受完午餐的快乐，忽然从门口走进来一位大叔，邀请爷爷前往附近的村子，使用灵光的力量帮助一位患了狄斯皮鲁（デスピル）症而精神污染的少女。几番推搪之下，好色的爷爷还是抵抗不住美人的诱惑，向着邻村出发了，可是却把贪玩的辛格留在了家里。



按耐不住无聊的辛格，决定一个人去眺望大海，以此来增强自己"心灵的力量"。来到村子右边的沙滩上，辛格却发现有两个人躺在那里。看到两个人都还活着，辛格急中生智想到用人工呼吸的办法救醒两人。当他来到一个人的面前，发现这竟然是女孩子，结果正准备施行正义之吻的时，女孩正好醒了过来，并对眼前的辛格展开正当防卫。原来女孩的名字叫琥珀(コハク)，另一个昏迷的人是她的哥哥翡翠(ヒスイ)，两人来到这里的目的是为了寻找拥有灵光武装的爷爷。在得知辛格的爷爷就是他们要找的人之后，三人便来到了辛格的家，可是爷爷刚才出门去了，要到傍晚才能回来。翡翠总觉得辛格一直在骗他们，为了向琥珀和翡翠证明自己所说的是真的，辛格将爷爷藏起来的灵光武装"艾斯特利亚(アステリア)"找了出来给他们看。看到艾斯特利亚后，二人又向辛格询问另一件灵光武装的所在。在互相做了自我介绍以后，众人前往辛格所说的位于村子西北海峡的灵光祠堂。

岬のほこら

抵达西北海峡的灵光祠堂，大家发现这里供奉着辛格的母亲。这时琥珀突然走向前，并对着墓碑开始祈祷，一阵闪光后，辛格从墓碑中取出另一件灵光武装"艾露郎多(エルロンド)"。就在众人化解之前的误会，谈笑风生时，追杀琥珀和翡翠的茵卡洛斯(インカローズ)再次出现，并使用黑魔法击中了琥珀。为了保护被击晕的琥珀，辛格挺身而出，使用刚刚得到的艾斯特利亚向茵卡洛斯发起攻击。刚刚掌握灵光的辛格怎么会是她的对手，正当茵卡洛斯准备攻击辛格时，爷爷从旁边冲了出来帮辛格挡下了这一击，并且身负重伤。愤怒的辛格突然从身上涌起了无限的力量，将茵卡洛斯击倒在地。趁着茵卡洛斯倒地的机会，辛格扶起爷爷，跟着背琥珀的翡翠逃走了。



流程提示

能自由活动后走出房间，之后前往海滩。"岬のほこら"的敌人需要做出教程所指定的动作才能攻击，否则敌人会处于无敌状态。这里只能控制辛格一人，尽量避免无谓的战斗。

静かな漁村シーブル

回到家中，两人将琥珀和爷爷分别放在床上，翡翠开始使用回复术对两人进行治疗，但是以翡翠的力量根本无法治愈两人。这时琥珀突然叫了起来，原来茵卡洛斯对琥珀施加了狄斯皮鲁病毒，琥珀的精神正在慢慢受到侵蚀。无奈之下辛格只好照着爷爷的样子，使用灵光的力量进入到琥珀的体内。抵达最底部时，辛格突然看到一位留着绿色长发的少女。辛格使用灵光武装将结界破坏后立刻跟了上去，却发现尽头是一片长满荆棘的地方。就在辛格的前方，有一朵巨大的花朵，在那上面站着一位拥有翠绿色秀发的少女，她就是长眠的公主莉琪亚(リチヤ)。莉琪亚告诉辛格，自己就是茵卡洛斯一直要寻找的人，因为自己寄宿在琥珀的体内，因此也连累琥珀他们成为了被追杀的对象。莉琪亚说茵卡洛斯企图复活黑暗的魔王佐罗姆(ゼロム)，希望辛格能够保护好琥珀，并带走她，可是辛格发誓要为爷爷报仇。此时辛格的周围再次出现黑色的斗气，受到惊吓的莉琪亚躲进了花朵中，并且从琥珀的体内逃了出去，将花朵变成结晶散落在世界各地。由于"花朵"是琥珀的心灵结晶，没有了感情的琥珀变得十分冷漠，不会生气，没有悲伤。心疼妹妹的翡翠一怒之下将辛格暴揍了一顿，这时琥珀却对翡翠说，"不要这样，哥哥！"。原来琥珀心里的心灵结晶并没有完全消失，"温柔"的感情似乎还残留着。奄奄一息的爷爷告诉众人，只要把散落在世界各地的心灵结晶全部找回来，琥珀的感情就会得到修复。刚刚说完，辛格就看着爷爷去世了，不过临终前爷爷和辛格做了一个约定——一定要培养出充满力量的强大的心灵。翡翠帮助辛格建好爷爷的坟墓后，打算自己带着琥珀去寻找结晶，可是辛格为了救赎自己的过错，坚持要和翡翠同行。看到辛格的诚恳和坚定，翡翠也终于同意他跟着自己旅行。准备出发前琥珀的心灵碎片突然向远方射出一道光芒，看来在那里就有一个碎片等着他们……

川沿いの街キュノス

刚刚来到街道，琥珀的心灵碎片就有了感应，翡翠决定先在街道逗留几天看看情况。在瀑布广场众人看到了一位遭到大叔骚扰的女性，辛格立刻上前帮助她。原来她的名字叫伊妮丝（イネス），是一名商人，众人向她打听了一番关于灵光的事情后，她就背着巨大的包裹离开了，看得翡翠和辛格无话可说。从刚才的对话中，得知村子里有一位名叫乌兰（ウラン）的女孩也患了狄斯皮鲁症，辛格想去帮她治疗一下。正当众人在街道上询问乌兰的住处时，辛格和一位迎面走来的女孩撞了个正着，原来她就是乌兰！不过她的样子看上去并没有得病，而且似乎在寻找天文学者尤库雷斯（ユークレス）。回到刚进入街道时所看到的那栋有望远镜的大房子，大家看到的是一片狼藉，好像很久都没人打扫过了。上了二楼，却发现乌兰也在，她告诉大家从昨天起尤库雷斯就变得非常地古怪，看来得了狄斯皮鲁症的是尤库雷斯而不是乌兰。乌兰猜测尤库雷斯此时应该在村子西南方面的ラゴス钟乳洞内，于是三人就朝着钟乳洞出发了。从二楼下来，在门口碰到了伊妮丝，为了让翡翠也获得灵光武装，辛格将自己的一切都抵押在了伊妮丝那里，这下翡翠也可以成为战斗伙伴了。

流程提示

前往川沿いの街キュノス村，发生英雄救美的剧情后跟随乌兰回到村入口有望远镜的观星台，上到2楼与之对话后得知钟乳洞的信息。出门发生剧情，从伊妮丝处获得新武器，翡翠（ヒスイ）加入并开启了同伴协力系统。从村庄下方出去来到西大陆ペンデローク，向西（左）走进入钟乳洞。

ラゴス钟乳洞

在钟乳洞前遇到了一个自言自语的男人，对话中得知他就是尤库雷斯。翡翠正打算向他询问些事情，他就跑进了洞中，这时琥珀的心灵结晶也有了感应，众人急忙跟了上去。在钟乳洞的深处众人找到了尤库雷斯，不过他已经被吓得够呛了。为了解救尤库雷斯，辛格和翡翠进入了他的心灵迷宫。从迷宫回来，翡翠将尤库雷斯的碎片交给了琥珀，突然琥珀大叫了起来，不停地在喊害怕，看来刚刚得到的是琥珀心灵结晶的“恐惧”，而此时的尤库雷斯已经恢复正常了。回到尤库雷斯的家，发现乌兰正在门口等他，小两口再次幸福地抱在了一起。这时琥珀的心灵结晶再次放射出光芒，指向了新的地方。离开街道前在村口再次碰到了伊妮丝，她将一颗“连念石”交给了辛格，作用是记录下所以人的心灵迷宫，以后可以随时进入曾经去过的心灵迷宫冒险了。

流程提示

在洞前与尤库雷斯对话后进入，洞内的地图是不开放的，必须靠自己探索，有许多初期很有用的素材。第三个场景下方还能够得到稀有素材“亿年石笋”。来到尽头与天文学家对话，他的情感由于受到碎片的侵蚀而产生混乱。剧情后按A键进入他的记忆，此地不用走迷宫，不过会有2场连续剧情战斗，其中第二场为BOSS战。胜利后获得情感碎片——恐惧。

BOSS　フイアーリリイ　弱点：光

第一场BOSS战的难度很低，如果辛格学会了光属性的空裂闪技能，那战斗将会变得更加简单。首先使用三段普通攻击接连续空裂闪，直到EG槽用完。马上防御，待BOSS的两下攻击之后反复之前的套路即可，顺利的话每轮攻击的输出都在500以上。BOSS伤害最高的投技一般伤害在200上下，记得调整好同伴协力系统使用下屏快捷键让翡翠帮忙回复HP。

キャンプポイント

在前往交易の街ベルゼラ的途中，琥珀害怕的心理再次涌现出来，此时大量的魔物突然出现在众人周围。突然，一个声音从远方传来“不想死的话就不要乱动！”，瞬间出现在琥珀面前将扑上来的魔物全部消灭掉了。在辛格的询问之下，得知原来他是巴雷亚（バレイア）教团的结晶骑士卡尔瑟多尼（カルセドニー），同样拥有灵光武装，并且他此行的目的是为了调查之前迷之光的产生原因，其实他还不知道这是琥珀心灵结晶破碎的结果。继续在翡翠和辛格面前显示了自己的实力后，卡尔瑟多尼（下文简称卡尔）就大摇大摆地离开了。



交易の街ヘンゼラ



来到交易の街ヘンゼラ，众人就感觉这里的气氛有些不对，旁边路过了一个装扮很奇怪的女孩对着众人说了几句话就走开了。来到街道的旅馆，在和老板的对话过程中感觉他的疑心也太重了一点，老板娘走过来告诉众人说老板以前是个人品非常好的人，不知怎么的最近就感觉有些怪怪的。在辛格和翡翠陆续被防具店及武器店老板所欺骗后，众人跟着一位女性来到了一个姓陈(チエン)的商人家里，他想和众人商量利用灵光的力量统治村子的事情。这时之前不断出现的装扮奇怪的少女突然从门口冲了进来，这位名叫贝利露(ベリル)的少女告诉大家陈是陷害她并使她的人生遭遇到重大转变的人，说完就离开了。三人紧接着来到了海边，在一个小仓库里找到了贝利露，原来她也是狄斯皮鲁症的患者。进入到她的心灵迷宫，却发现里面存在着黑白两个贝利露，但是此时的她们都不相信辛格所说的话。在最深处消灭了魔物后，她们终于相信辛格是来帮助她们的了，并且交出了琥珀的心灵结晶“猜疑”。平息了事件，翡翠迎来了一个大问题，是否要将“猜疑”的结晶交还给琥珀呢？于是他找来了辛格一起讨论，之前的矛盾似乎也化解了一些。就当二人回房间商讨的时候，老板娘急忙跑了过来，对二人说琥珀被结晶骑士佩莉多特(ペリドット)给骗走了，并且留下了一张纸条，要求翡翠带着结晶前往街道西北方向的グリム山。翡翠后悔莫及，早知道就不应该犹豫着是否要将结晶还给琥珀，要不然也不会发生这种事。这时贝利露走了进来，表示想要报答二人便加入了队伍，三人整装之后前往グリム山。

流程提示

回到川沿いの街キュノス的观星台，剧情后得知第二个碎片的指示地点。从下方出村庄向南走，过桥后第一次与卡尔萨德尼相遇。来到西大陆ペンデローク后南下一段向西拐到达交易の街ヘンゼラ。这里会第一次出现饰品店，可以购买一些防止中热毒的饰品，有钱的话还可以买一个击破敌人后回复HP的ヒールバングル。来到宿屋过夜，之后去上方交易区发生剧情，顺便把城里的宝箱兜走。来到右上区域チエン大人的屋子贝利露出现，之后来到交易の街左侧的场景在中央的屋子内找到贝利露，进入其心灵世界。一路前行至第四层发生BOSS战。

BOSS ダウトリトマ **弱点：风**

此BOSS的攻击方式不多，有下压和普通攻击两种。不过它麻烦的地方在于会招出飞行系杂兵进行干扰。推荐招式依然为空裂闪，且由于BOSS体型较长，不会受到连续空裂闪所造成的位移影响。

震える山グリム

经过一番艰辛的攀登，众人终于在山顶看到了琥珀和佩莉多特。见到佩莉多特对着琥珀粗手粗脚，辛格就冲了上去将佩莉多特弹开。结果佩莉多特一下就将三人击倒，并再次挟持了琥珀，要求众人立刻交出结晶。好在贝利露假装摔倒，将结晶送入了琥珀的体内，琥珀也挣脱了佩莉多特的挟持。一人难敌六手，战败的佩莉多特马上就逃走了，不过众人和琥珀所在的位置之间出现了断崖，辛格不顾一切地跳了过去，并告诉琥珀，“因为我比较笨，除了拼上性命以外我不知道该如何获得别人的信任”。这句话深深地打动了琥珀的心，她也终于将手和辛格牵了起来，原来吸入体内的结晶“猜疑”也变成了“信任”，最后一起脱了险。心急如焚的翡翠立刻赶了上来，看到妹妹平安无事，心里总算踏实了，而且还吞吞吐吐地向辛格道了声谢谢，两人的关系有了很大的变化。

流程提示

回到宿屋，贝利露加入。出村庄来到西大陆ペンデローク左上方的震える山グリム。这里是游戏中第一个有解谜要素存在的迷宫。来到记录点后首先前往右上方的道路，在尽头发现挡路的石头后绕到最上层将石块推下，进入新打开的通路再次将尽头的石块推下后返回记录点向左走。一路来到第二个记录点，这里还需要到场景最上层推下石块才能继续前行触发BOSS战。

BOSS ペリドット **弱点：水**

可怜的女孩只有几招近身攻击，在我们强大的火力猛轰下几乎没有还手之力。如果贝利露此时有水属性魔法的话最好放在下屏位置以方便点击。主近战的辛格方面推荐压制性的技能，比如连续空裂闪接地碎冲，EG回复的空档就点击同伴使用技能即可。

南ペンデローク港

回到交易の街ヘンゼラ，陈老板和他的女秘书在村口迎接众人的归来，交谈之际琥珀的心灵结晶又有了感应，这次的目的地是统治世界的大帝国マクス帝国首都帝都エストレーガ。由于现在的帝都是狄斯皮鲁症的重病区，想要前往必须到街道南边的港口坐船。众人正准备上船，却发现之前暂时离队的贝利露已经在船上等着大家了，众人都十分地高兴能够和她再次旅行。抵达西オールドマイン港的时候，佩莉多特也在这里，还好众人和她擦身而过，没有引来麻烦。

流程提示

回到交易の街ヘンゼラ，剧情后贝利露离队。出村南下来到南ペンデローク港，在乘坐海船前再次遇到贝利露。与码头的水手对话乘船到达西オールドマイン港，途中可以得到治愈石和世界地图。

小游戏 数箱子

规则：60秒内数出箱子的正确数目，按L/R键可以进行视角回旋。

报酬：根据连胜次数奖励ブルーセージ(提升角色能力)、音叉の木×2、金矿石×2，之后每次都是相对应的300奖金。

愈しの乡グース

还没进入村子，众人就看到浓厚的烟雾，原以为是村子里面着火了，进了村子一看才知道原来只是温泉的雾气。这时村长走过来给大家介绍了村子的情况，不过琥珀和贝利露却被在附近玩耍的孩子们撞下了温泉，弄的全身都湿了。村长为了表示歉意，告诉大家可以免费使用村子里的温泉，说话就气冲冲地追那群小孩去了。没想到琥珀听到这句话立刻解开了身上的衣服，好在贝利露在她旁边，立刻将她拉走了。辛格颇有感慨地说，没有感情真是一件可怕的事情。

在旅店门口翡翠和辛格找到了村长，虽然他们觉得村子里有些异常，但是村长却极力反对他们的说法。没过多久之前追赶小孩的女生纱夏(サーシャ)出现在二人面前，结果却不好意思地离开了。两人立刻追了上去，在交谈中得知，原来前几天纱夏被一个奇怪的石头击中，醒来后就变得非常地害羞，而且这种状况还蔓延到了整个村子。不过前几天来了一位结晶骑士，从她的身体里取出了一块发光的石头，接着大家都恢复成原来的样子了。据说那位骑士现在还在浴池里泡温泉。来到温泉店门口，辛格听到里面传来贝利露和佩莉多特的声音，就立刻冲了进去，结果……从浴场出来，发现滞留在村子里的原来不仅只有佩莉多特，就连之前遇见的卡尔也出现在这里。原来心灵结晶“羞涩”在卡尔的手中。正当众人准备夺回结晶时，翡翠遭到了另一位结晶骑士拜罗克斯(バイロクス)的偷袭，而单凭辛格和贝利露是无法同时对抗三位结晶骑士的，无奈只能看着卡尔将琥珀的结晶带走。看着昏迷不醒的翡翠，大家决定去寻找凉水来浇醒他。在村子森林的尽头，众人看到了濒临灭绝的精灵フルエーレ，虽然非常地漂亮但是琥珀却完全没有感觉。这时翡翠赶了过来，看样子是没事了，而真红也下定了决定，要追上卡尔将结晶夺回来。这时伊妮丝再次出现，要众人帮忙传一张纸条，并告诉大家村子的东边アンデール坑道是一条捷径。



流程提示

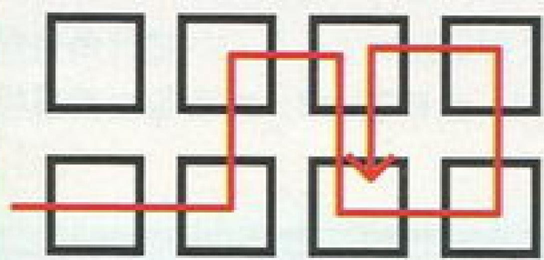
从港口下方出口进入中央大陆オールドマイン后来到东南方向的愈しの乡グース。发生推倒剧情后前往村上方的村长处与之对话。接着再来到汤屋右上方的尽头了解到结晶骑士就在此地。闯进女浴室(汤屋门帘为红色的入口)，辛格获得称号“タイヘンなケダモノ”，剧情后翡翠离队。前往村庄左侧场景的大树下，得到イネスの手纸返回村庄翡翠归队并获得灵光指轮的能力。

アンデール坑道

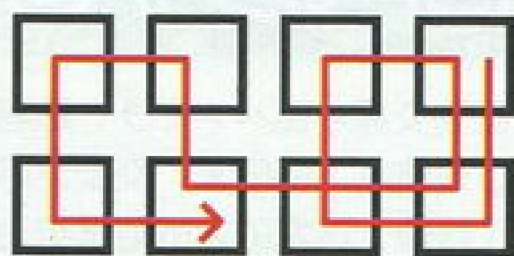
穿越了坑道，终于拦截住了结晶骑士一行人。卡尔还是像之前那样固执地不打算将结晶返还，辛格却告诉他，连身边女孩的笑容都无法挽回的人，有什么资格拯救世界。这句话说到了卡尔的心坎里，激起了他的斗气。一场恶战之后，大家终于将卡尔打倒，并且得到了琥珀的心灵结晶“羞涩”。夺回羞涩的琥珀，变得不敢接近辛格了，看到辛格的时候会害羞，十分可爱。

流程提示

出村来到中央大陆オールドマイン最东侧的アソーデル坑道迷宫。这里的机可以上前按A键或是使用灵光指轮打开。蛛网也可以使用灵光指轮烧毁，否则一旦被沾上就会有敌人从背后偷袭，不停按动十字键就能挣脱。此地的杂兵大多弱点都为火属性，辛格的爆炎剑技能比较实用。另外从本迷宫开始，敌人都会使用一些异常状态，之前购买了防护戒指的话最好装备上。



在第一个场景首先绕到最右侧中央，隔着铁门射击对面的开关并进入刚打开的门后可以看到标有奇异文字的机关。每踩下一个机关，该机关就会改变颜色，把所有机关都变为黄色才能解开，且中途不能离开机关，也不能倒退踩回前一个机关。最快速的解法如左图所示。



拿取房间内的宝箱后向右走来到第二个场景，射击机关打开入口下方的门后先按照上图所示走，再继续将其余白色方块踩成黄色就能顺利解开获得道具。一直向右走出坑道后发生BOSS战。

BOSS　カルセドニー　弱点：暗

结晶骑士队长无论战胜与否都可以继续剧情，不过对自己实力有信心的玩家还是挑战一下再放弃。由于他长时间浮空，所以建议辛格主力使用一些浮空技能，普通攻击接翔星刃是一个比较好的战术。另外翡翠的加血在这里十分重要，BOSS一击5、6百的伤害不是闹着玩的。胜利后可以获得"耻じらいのスピルーン"。

帝都エストレーガ

来到帝都后，辛格被眼前的景象所惊呆了，不愧是首都，就连城墙都这么气派。不是冤家不聚头，刚刚进入帝都里面就看到了卡尔，不过他好像遇到了什么麻烦。贝利露告诉大家，其实结晶骑士并不是帝国的正规军，而且教团直属的私立团体，现在找卡尔麻烦的就是正规军的军人。正当贝利露向大家详细介绍时，卡尔对正规军拔出了自己的利剑，还好辛格及时出手阻止，否则又要引起一场大骚乱了。见到辛格，卡尔又想起了之前发生的事情，辛格被卡尔的斗气震倒在地，并被教团的人带走了。

眼看着辛格被抓走，琥珀着急地追了上去。绕了帝都一圈，最后竟然在广场的附近找到了琥珀，不过她并没有打算停下脚步。还好附近的一个男人叫住了他，原来他就是伊妮丝要求我们送信的目标，便利屋的加内特(ガネット)。从他的口中得知他正好也要前往教会办事，于是众人决定跟着他混入教会当中救出辛格。另一方面，辛格被卡尔带到了教会内部，此时拥有最高权位的领导者奥卡姆(アーカム)走了过来，看到辛格的灵光武装时感到异常吃惊，并且说出了辛格爷爷的名字。在得知辛格的身份后，奥卡姆就要求辛格到执务室去谈话。到了执务室，奥卡姆告诉辛格其实自己认识辛格的爷爷，并且也认识杀害了爷爷的女魔道士茵卡洛斯。不过奥卡姆的思想和爷爷完全不一样，他认为灵光与其用来救人民于水火之中，倒不如将这股力量用于军事，更说出帝国之所以能够统一世界完全是因为灵光的力量。恰巧听到这些话的正规军上将古罗修拉(グロシュラー)冲了进来，和奥卡姆大吵一架。从他们的话间，辛格听出这群人根本没有为人民着想的心，甚至不把狄斯皮鲁症当作一回事。提出异议的辛格遭到了上将的重拳一击，随后被奥卡姆囚禁了起来。在房间里，卡尔和辛格向对方述说了自己的想法，辛格还将之前在森林里捡到的绯眼石のペンダント还给了卡尔。虽然卡尔的性格有些古怪，但是不难看出其实他才是真心为民众着想的人，两个人对对方的看法都发生了微妙的转变。画面转到了翡翠这里，靠着加内特便利屋的关系众人混进了教会，并且在僧兵的口中得知辛格的灵光武装正放在教主的执务室内。夺回灵光武装后走出执务室，最后在顶部的阁楼找到了辛格。正当众人原路返回的时候，奥卡姆和卡尔赶到，幸好伊妮丝及时出现，大家趁机从天桥跳了下去，落在伊妮丝的大型箱子上。这时教会内部突然发生了大爆炸，看来加内特那边也进行地非常顺利。同时看到琥珀心灵结晶光线的奥卡姆和古罗修拉，分别下令一定要将琥珀抓住，这下众人可惹上大麻烦了……来到城门口，众人在商讨之下决定前往拥有共通目的地的城市，湖上の都シャルロウ。

流程提示

从东侧出口出去后进入中央大陆オールドマイン中部的帝都。再次暴走的辛格被教会带走，控制翡翠先去帝都左侧找到琥珀，再来到东部场景的教会触发辛格视点的剧情。操纵角色回到翡翠后首先来到教会下层左上角的房间拿取辛格的武器，再从楼梯来到教会的阁楼救出辛格。离开帝都时依妮斯加入。

湖上の都シャルロウ

进入城市中就发现所有人都沉浸在悲伤之中。在城中闲逛的时候竟然发现还有人没有被狄斯皮鲁症所感染，眼前这位蓝色卷发的女性名叫马琳（マリン），她告诉大家镇上的最悲伤的人代表就是著名的天才画家斯密索纳（スミソナ）。将行李全部寄存好，就可以前往城市左上角的斯密索纳的家了。在屋子的客厅，众人见到了这位让贝利露惊喜不已的画家，没想到他已经是年过花甲的人了，而且还双目失明。为了夺回琥珀的结晶，辛格强制进入了斯密索纳的心灵迷宫，结果竟然是无功而返。无奈之下众人只好再去询问马琳，她告诉大家，如果不是斯密索纳，那应该就是居住在市区北部别墅的一位名叫康迪（キャンティ）的女仆。没过多久，众人就找到了马琳口中的这位康迪，看到她的时候她正准备自杀，不过结果还是没有在她的心灵迷宫中找到结晶。不过大家却从康迪的口中得到了重要情报，原来她之所以这么难过，完全是因为接触马琳才会变成这样的，原来马琳才是真正被寄附结晶的人。这时马琳也走了过来，并告诉大家她已经将水坝的闸门打开了，打算将整个城市沉入海底！为了阻止这一切，众人立刻前往位于城镇西北方向的オデット水门。

流程提示

先来到东北部的中央大陆オールドマイン，再进入北侧的湖上の都シャルロウ。与码头的水手对话坐船前往中央场景。剧情后先在镇内转一下补充资源，之后前往右上方的图书馆可以获得道具图鉴。准备工作完成进入左上方的场景与大画家见面，进入其心灵世界。这次只是一场杂兵战，大可不必担心。

回到中央场景乘船来到右上方的区域，进入女仆的心灵世界，再次完成一场杂兵战后出镇前往中央大陆オールドマイン西侧的オデット水门。

オデット水门

在オデット水门，众人看到了正在操纵闸门的马琳，对这冷漠的世界毫无希望的马琳竟然纵身跳进了湍急的水流中。而辛格此时也不顾一切地跳了下去。惊慌的翡翠和贝利露立刻上前打算关闭闸门，可是手柄实在太重了，没办法操作。这时伊妮丝从后面冲上来，一下就把闸门关上了，并吩咐众人立刻去寻找辛格和马琳。最后大家在河船的对岸找到了他们，辛格很快就清醒了过来，并且带领大家进入了马琳的心灵迷宫。没过多久，众人就将琥珀的心灵结晶“悲伤”取了回来，重新获得这份情感的琥珀竟然对辛格扇了一巴掌。“辛格是笨蛋……好害怕，好难过，我，我……”，原来琥珀是担心辛格会离开自己，担心他这样的不顾一切。这时马琳也醒了过来，不过她立刻就想再去自杀，幸好被贝利露及时阻止，因为她觉得自己所做的事情对不起大家对不起城里所有的人。琥珀同样走过来扇了她一巴掌，并紧紧地抱住了她。



流程提示

水门事件（汗）后进入马琳（マリン）的心灵世界，此迷宫明显比之前的复杂程度都要高，所以不要随意乱转消耗心灵数值，平时也最好故意多遇敌来进行回复。一路来到第五层触发BOSS战。

BOSS　サローダリア　弱点：水

建议大家将依妮斯撤出队伍，使用辛格、翡翠和贝利露的组合来进行战斗。BOSS的两种攻击方式极具威胁，第一种为四周扩散的超声波，第二种为伸出触手进行吸血攻击。翔星刃在此战中十分有用，待其被打至防御崩坏浮空后立刻连续使用翔星刃进行空中无限追击，直至EG消耗完毕，再加上翡翠和贝利露的援助，基本上一轮下来会有近3、4千的伤害。胜利后获得悲しみのスピルーン。

湖上の都シャルロウ

众人回到马琳的豪宅，在那里大家对马琳好好开导了一番，辛格还说马琳是自己遇见过的女孩子里面最漂亮的一个，听得琥珀非常奇怪，因为她没有“嫉妒”的感情嘛。这时刚刚出去找新委托的伊妮丝也回来了，下一个目的地是娱乐都市ユーライオ，据说那里是个充满了冒险的城市。大家走了之后，教团的结晶骑士卡尔及两个手下来到马琳的家里，而且还说出了一个惊天大消息，马琳竟然是现任帝国第二代皇帝……

娱乐都市ユ-ライオ



从湖上の都シャルロウ出发，往东面一直前进就可以抵达娱乐都市ユーライオ了。来到市中心，突然有一个人走过来问大家是不是要参加“ライオグランプリ”武斗大会。伊妮丝说，ライオグランプリ是由娱乐都市主办的，寻找世界第一勇者的决斗大赛，获得第一名的话奖金有1亿元！众人立刻前往斗技场，并且从斗技场的右边来到了观众席，斗技场中间的举办人正激情地解说着。不过对于大家而言，最重要的一句话就是，前几天有一块发光的宝玉被镶嵌进了剑里，想必这块宝玉就是琥珀的心灵结晶了。回到斗技场大厅，翡翠因为和辛格意见不合再一次吵了起来。这下为了参加比赛，队伍中能战斗的4个人被分成了两队，分别由辛格和翡翠担任两队的队长。通过预选赛后，发现翡翠那一队也通过了，这时一个手持玫瑰的男子来到琥珀的面前向她献殷勤，没想到这个男人就是上一届武斗大赛的冠军。

流程提示

回到湖上の都シャルロウ的右上区域，进入公馆发生剧情即可出镇前往中央大陆オールドマイン东侧的娱乐都市ユーライオ 。进入城镇后得知比武大会正在召开，前往竞技场的看台发生剧情后返回休息室，此时要在伊妮斯(第一项)和贝利露(第二项)中选择一名同伴参赛。预赛为两场魔物战，几乎没有难度。胜利后出镇前往中央大陆オールドマイン东北角的勇者之塔。

勇者の塔キングクロス

从娱乐都市ユーライオ出发往东北方向前进就可以抵达勇者の塔キングクロス，通往塔内的路上挤满了人，都是来参加比赛的。比赛开始，原本留在场外的琥珀因为太担心翡翠和辛格也跟进了塔里，为了保护琥珀，辛格和翡翠只能暂时和好，一起冲到塔顶。到了塔顶，大家看到了本次比赛的最高奖品，剑和琥珀的心灵结晶。不过这时候上届冠军艾梅斯(アーメス)竟然坐着飞空艇上来了，虽然说他的做法十分卑鄙，但是却没有违反比赛规则，一场大战在所难免了。战败的艾梅斯并不服输，趁机放出烟雾弹想把剑夺走，还好翡翠及时出手才没有让他得逞。艾梅斯逃跑后，翡翠还想和辛格来一次决斗，不过这时突然出现了大量的魔物，看来刚才艾梅斯投出的烟雾弹还带有吸引魔物的效果。千钧一发之际，琥珀获得了“勇气”的心灵结晶，救下了即将被魔物攻击的翡翠和辛格。夺回“勇气”的琥珀当之无愧地成为了本次大赛的冠军，不过在颁奖的时候举办方发现琥珀不是登入在案的参赛者，所以取消冠军的资格，1亿元就这样离大家而去……

流程提示

沿着盘旋楼梯来到第一层平台，首先在藤蔓上获得道具油の实，调查石板旁的灯台将油の实放入，再使用灵光戒指点燃即可。这样的石板还有4个，分别位于该层的4个角落，采用同样的办法全部点燃后回到中央石板输入密码“PAMU”打开下一层的门。这里的宝箱会出现系列经典的宝箱怪，打败它们后往往能得到不错的道具或素材。继续绕上旋梯，来到第二层。这里的旋转门谜题很简单，就不多叙述了，楼梯在正中央部位。通向第三层的途中会有许多不稳的石板，当看到角色头上出现“！”时就要立刻向反方向或者两边走，否则就会掉到最底层重来。来到第三层后右上角会触发BOSS战，之前请先将翡翠调整在战斗队伍中。

BOSS アーメス 弱点：射/地

看到BOSS的弱点，你就知道为啥要让翡翠出场了吧。此BOSS的攻击方式不多，但范围很广，一鞭子可以抽到我方多名角色。配合翡翠将其打浮空后使用翔星刃连续攻击，几乎没什么太大威胁。

リグナトル驻屯地

来到旅店内，因为普通客房已经住满人，只能选择高级客房，但是身上又没有钱，这时大家想到了刚刚发财的贝利露。一万个不愿意的贝利露在大家用琥珀做借口的情况下还是把钱付了，心情极度不爽的她决定出去画素描，辛格也陪她一起去了。到了竞技场，原本以为可以安静地画画了，没想到辛格这家伙一个劲地提琥珀，气愤之极的贝利露大声地向辛格抱怨起来。突然一道极具破坏力的光束掠过贝利露的后背，原来是茵卡洛斯！经过了这么长时间修炼的辛格仍然不是茵卡洛斯的对手，为了激发出辛格体内的力量，茵卡洛斯故意去伤害贝利露，果然把辛格的潜能给逼了出来。画面转到了伊妮丝这里，正在享受高级客房的她突然被一场震动给吓到了，众人立刻赶往斗技场。抵达的时候发现之前在教团见过的帝国军少将科内尔宾(コーネルピン)也在这里，而且还和琥珀产生了结晶感应，看来在科内尔宾的身上也隐藏着一块心灵结晶。拒绝和科内尔宾交换魔物情报的辛格，被旁边一名魔化的士兵给击倒了，不知道为什么他身上突然充满了力量，居然可以堪比灵光武装。靠着四个人的力量战胜后，科内尔宾因为害怕结晶骑士的到来而先走了。来到广场发现伊妮丝也在，众人商讨之后决定前往リグナトル驻屯地夺回琥珀的心灵结晶。之前逃走的艾梅斯又出现在众人面前，并打算借出自己的飞空艇，有了飞空艇行动确实会很快。来到斗技场附近的停机台找到艾梅斯，交谈一番后就出发吧！

飞空艇上，贝利露因为看到窗外美丽的风景而兴奋不已，大家的心情也十分愉悦。这时艾梅斯走进来，给大家送来了饮料，没想到饮料里面被下了药，大家都昏睡过去，好在警惕的伊妮丝没有喝。画面一转，除了伊妮丝以外的四个人全被扔到了リグナトル驻屯地，想必伊妮丝顺利地躲过了这一劫。科内尔宾从门外走了进来，带领众人来到了一个破旧的仓库里面，这里锁着一个身穿蓝色铠甲已经昏迷的人。科内尔宾告诉大家，他是2000年前在"石之时代"被制造出来的机械守护者，虽然是机器人，但是却有人类的心和思想。这时一位士兵过来将科内尔宾叫走了，并且把众人留了下来。好在伊妮丝这时候赶过来，并从军曹手中将众人的灵光武装全都取了回来。一切准备就绪，要开始反攻啦！

穿越了一道道的机关，众人终于抵达了军队的实验室，没想到科内尔宾拿魔物做实验，利用它们侵蚀人类的精神，使手下的士兵们都患上狄斯皮鲁症，配合上科内尔宾所拥有的"愤怒"结晶，士兵们的实力会得到数倍的提升，并且完全失去恐惧和痛苦的感觉，仿佛僵尸军团一般。要是有了这样一支军队，别说消灭教会，就算是统治世界也不是什么问题。说完就启动了封装起来的箱子逃走了，接着从箱子里面走出了大量的被感染的士兵。在基地的顶部众人再次遇到了少将，走投无路的他选择了让自己也感染上病毒，魔化后的他实力强化了不少。打败少将后从他的体内取出了"愤怒"的结晶，正准备还给琥珀时左右两边出现了大量的士兵，而且这些士兵都是无法彻底消灭的。这时一直沉睡在基地深处的机械守护者突然冲了上来，帮助辛格等人消灭士兵，可是不管怎样士兵就是杀不完。无奈之下伊妮丝带着琥珀和"愤怒"结晶与辛格等人兵分两路离



流程提示

来到宿屋发生剧情后前往竞技场的看台。此时会出现分支选项，如果选择"受け入れる"将会直接来到"帝国军リグナトル驻屯地"，并得到称号"キャンバスアタッカー"。如果选择"拒否する"也会得到称号并与"？？？"士兵战斗，胜利后需自行前往"帝国军リグナトル驻屯地"。回到村入口，伊妮斯加入，得知前往"帝国军リグナトル驻屯地"的办法有两个。一个是出镇徒步前往，另一个是来到娱乐都市上方的飞空艇场，选择信任アーメス后乘坐飞空艇前往。无论哪种选择，最后的结果都是一样的。

大家获救后首先来到右侧使用蓝色的灵光能力攻击机关放下吊桥。来到尽头乘坐电梯到达最上层后再从另一端降下。来到右侧开启蓝色机关后通过吊桥，从室外场景回到室内。这里射击蓝色机关打通道路后可以返回上层记录、购买物品。下到最底层后进入西侧有记录点的房间，这里需要使用灵光戒指射击机器后将中央地板上的所有图案全部点亮，每走一格，角色周围的三格都会改变其状态。这样的机器左侧有两个，右侧有一个，全部解开三个后又会出现第四个谜题。由于解法变数太多，这里就不给出了。秘诀是先将上方两排的地板点亮，之后再来回踩下方的地板，即使胡踩也有总有解开的时候。来到上方发生剧情，一路跟踪敌人原路返回(如果走错路伊妮斯会进行提示)。到达屋顶触发BOSS战，剧情后伊妮斯和琥珀离队。

开了……刚刚离开基地的辛格一行人在路上遇见了进城失败的商人，听他说现在帝都守备森严，所有的路线都设置了关卡，还有各种各样的审查。现在惟一能够绕过关卡进入帝都的方法就是穿越ドーズモアの森，不过这个森林的磁场比较强大，很容易使人迷路。为了能够进入帝都，大家决定跟在商人后面一起行动。

BOSS コーネルピン 弱点：火

别看BOSS肥肥的体型，移动起来却非常灵活。它的旋转技能可以耗费我方不少HP，而且每当连续受创就会进入无敌状态。建议使用普通攻击接连续爆炎剑的方法对付，如果你等级太高，此BOSS的HP可能将近3万，打起来非常地累。

ドーズモア里街道

在森林中走了一段路，发现越走越奇怪，好在这时候商人使用了磁场消除装置，一切才恢复了正常。之前帮助了辛格等人的机械守护者也在关键时刻登场救下了将要被魔物攻击的女孩，互相介绍之后得知他的名字叫昆扎特(クンツァイト)，也想前往帝都，辛格也十分友好地让他加入队伍一起同行。途中，大家原本紧张的气氛也慢慢缓和下来，商人告诉大家自己是要到帝都去跟现在的妻子补婚的，辛格听到结婚这个词就在脑子里胡乱想象着琥珀穿婚纱的样子。这时昆扎特突然问起琥珀是否是莉琪亚的“容器”的问题，大家就莉琪亚这个问题讨论了一会儿就继续前进了。在森林的出口附近，众人遭到了大量魔物的包围，谁知道这时候昆扎特竟然离队了，而且理由是“这种等级的魔物以你们的实力对付是绰绰有余的了”。



流程提示

走出“帝国军リグナトル驻屯地”后向下与行商人发生剧情，补充素材与装备并选择第一项向西进入森林。一直向西走，途中昆扎特(クンツァイト)加入。这个区域的解谜大多为先到下游使用灵光戒指将树砍断，再到上游通过河流。首先来到第一个场景左下方砍断树木，过桥后进入左下角的场景，先砍断最下方的树，再绕到中央击碎大石之后返回前一个场景从旁边的通道进入过河。到达三岔口后，接下来的三个场景需要从左右两侧分别清除2块碎石才能让浮木顺利通过。过桥后昆扎特离队，我们终于回到了中央大陆オールドマイン。进入中央的帝都后发生剧情，进入カルセドニー的心灵世界，迷宫共有5层。

BOSS バイロクス 弱点：地

此BOSS是目前为止最难的一个，其超高的攻魔法一下就能搞定魔法系角色大半的HP，所以战斗的关键就是不让其大量使用魔法。推荐战斗队伍为辛格、昆扎特、琥珀/翡翠。操纵昆扎特连续使用裂空斩就能进行牵制，除了光魔法外其余的攻击都能化解。之后琥珀或翡翠进行回复，辛格负责蹭血坚持一会儿就能搞定。如果BOSS使用光魔法，在地上的魔法阵出现时使用裂空斩跳到另一侧防御即可躲避。

帝都エストレーガ

画面转到了伊妮丝和琥珀这一边，因为伊妮丝想让琥珀帮她一个忙，所以暂时没有把“愤怒”结晶还给琥珀。这时候结晶骑士卡尔和他的手下拜罗克斯突然出现在两人面前，好在辛格等人及时赶到。眼看着两方就要开战，马琳突然冲出来挡在了中间。被马琳否定的卡尔被“愤怒”结晶所寄附，从而失去了意识进入暴走状态。为了拯救卡尔，拜罗克斯进入了他的精神迷宫，辛格等人也立刻冲了进去。在迷宫深处，大家找到了正准备夺取结晶的拜罗克斯，打败他后昆扎特上前取下了结晶，不过这时候响起了一个稚嫩的声音，原来卡尔的体内也存在着一个结晶，愤怒的幼年卡尔看到陌生的众人非常害怕，情急之下竟然被强制踢出迷宫。出来后昆扎特将“愤怒”结晶还给了琥珀，周围的情况正好被赶来的帝国军的士兵发现，卡尔和拜罗克斯被判以第一级反帝国罪，而辛格等人仍然是罪犯赏金排行版的头位……众人正准备从帝都的大门跑出去，结果正好被封锁起来，无奈之下只好再次找到加内特帮忙。在中央广场的附近找到他后，加内特告诉大家可以逃出帝都的方法就是从帝国军总部的下水道出去，借由他的帮忙大家总算平安抵达，下水道脱出计划开始！

帝都地下水道

从下水道出来，终于见到了久违的太阳，虽然大家的心情都不错，但是琥珀和辛格之间还是在闹小别扭。这时昆扎特突然走过来将辛格击飞，说是辛格伤害了自己的主人莉琪亚，并且打算消灭所有的人。打败昆扎特后琥珀说出了结晶损坏的真正原因。原来将心灵结晶破坏的正是她本人，由于莉琪亚的作用是封印魔物，如果得到了莉琪亚的力量，那么就可以自由控制魔物的产生。为了防止莉琪亚被茵卡洛斯找到，琥珀就将自己的心灵结晶分为多块解散到世界各地去。听了这番话后大家并没有责怪琥珀，反而理解她的做法，而昆扎特也暂时把琥珀当作了莉琪亚。一切明了之后，大家还是决定把剩下的结晶找回来，由于现在道路上有许多帝国的封锁线，想要到北方的圣都，只能从生存几率仅有0.01%的千夜沙漠シエヘラ走了。

流程提示

胜利后来到帝都正门，再前往左侧寻找伊妮斯运输屋的老朋友。之后来到西面的帝国军本部从下水道离开。下水道的通路看起来复杂，但只要知道解法后很快就能通过，首先一路向下，使用火焰灵光的能力打开沿途的两个水门后绕到右侧。之后从最上方瀑布处绕回左侧，打开第三个水门后进入“右侧上数第三个岔口下方”的通路。来到尽头的记录点处，从旁边闪光的水管出去即可。

BOSS クンツァイト 弱点：光

既然是我们亲自使用过的角色，就没啥难度了。战斗前将辛格的老技能空裂闪调出来，配合战术连续使用即可，一次连击上万也不是什么难事。

落命の荒野

穿过了シエヘラ沙漠，众人终于抵达了号称“每流一滴汗就会死一个人”的“落命の荒野”区域，而且这里还传说居住着巨大的食人虫！没想到伊妮丝话刚说话，一只巨大的食人虫就从沙堆中串出来了。在食人虫的攻击下，大家被分成了三队逃跑。辛格这边，到处都是沙尘飞扬，几乎看不到路在那里，两个人正准备行动时，琥珀被一阵强风给刮走了。着急的辛格四处寻找着琥珀，突然间，辛格的胸口射出了一道光芒，指向前方，辛格坚信琥珀在那里等他，然而他却没发觉，自己可能也是……在沙漠中寻找了一圈还是没有找到琥珀的辛格终于支撑不住倒下了，就在意识即将消失的时候，耳边突然传来琥珀的声音。坚强的辛格站了起来，终于在前方的区域看到倒在地上的琥珀，琥珀醒来后看到面前的辛格感到十分欣慰，两人的关系变得更好了。翡翠和伊妮丝这两边也分别加快了进行的部分，因为远方不断传来的食人虫的叫声总是让大家非常担心。路上，辛格再一次因为身体支撑不住而跪在了地上，琥珀见了非常心疼，一边安慰他一边和他说起关于莉琪亚的事情。原来莉琪亚2000多年来一直是以一种寄附的形式不断寄附在某个人的心中，琥珀是从她母亲那里继承莉琪亚的。如今魔物的力量已经变得非常强大，莉琪亚已经无法用这种精神状态去封印它们，只有让灵魂回到莉琪亚真正的身体，才能发挥全部的能量封印魔物。休息片刻后两人继续前进，最终在一个巨大的漩涡前再次看到了那只巨大的食人虫，结果二人再次被虫子放出的沙尘暴给吹走了。不过两个人的运气非常好，其他四个人也正好都在掉落的地点，这下可以好好地反击了。打败食人虫后辛格从中取出了结晶交给琥珀，琥珀竟然哭了起来，不过却是哭得非常开心，看来是获得“喜悦”的结晶了。



“欣喜之泪……理解不能……”

流程提示

从前往娱乐城通路的右侧进入沙漠(会有两块路牌指示)，北上来到行商人聚集地后向东正式进入千夜沙漠。首先进入右侧发生剧情，再返回进入左上的道路进入落命の荒野，众人失散的剧情发生。首先要控制的是辛格，一路尽量避免战斗，可以使用指轮能力暂时停止敌人行动。前行通过两个区域后视角切换为翡翠。小心地上的沙虫，以同样的战术逃过两个区域，视角切换为伊妮斯。使用火焰灵光能力烧毁挡路的仙人掌(哪有仙人掌就往哪走)，通过两个区域后视角切换回辛格，发生BOSS战。

BOSS サンドワーム 弱点：水

体型巨大的BOSS，在攻击判定大的同时也给我们连击带来了方便。几乎之前用过的所有连击套路都可以用在它身上，比如连续海连刃就不错。当它钻地的时候注意防御，由于有中毒和石化攻击，琥珀是一定要上场的。下屏两个支援技能建议设定为翡翠的回复HP和贝利露的水属性魔法。

ラジーン洞窟



在オアシス绿洲休息片刻后，众人朝着北方的ラジーン洞窟出发了，只要过了洞窟，就可以抵达圣都ブランスール。出了洞窟，在前往圣都的路上听到了一个求救声，众人立刻赶了上去，这不是之前在帝都附近遇到的商人一家么？！原来他们被魔物寄附的士兵给包围了。救出他们后就带着商人一家一起前往教团的本部——桥上圣都ブランスール吧。

流程提示

一路前行，通过沙漠和北大陆マーキス进入洞窟。首先向左走进入第二个场景，在记录点前方我们会发现一个巨大的蜘蛛网。此时需要收集3个伯爵の红牙来融化蛛网。在附近遇敌战斗，如果有小蝙蝠出场胜利后即可获得至少一个红牙。收集满三个之后继续前行，在下一个场景向左出洞即可。洞窟中的白色光点有些可以获得素材，有些则是陷阱。如果掉进陷阱就要从另一侧重新绕路上来了。

桥上圣都ブランスール

来到圣都的大门前，发现这里也是戒备森严，还好有商人一家的帮忙才得以进入城中。入城后就和商人一家告别了，在圣都内逛了一圈，最后大家来到位于广场东北方向的一所孤儿院，商讨着以后的行动计划。谁知突然有一群孩子跑过来，用东西扔贝利露，气愤的贝利露追着那群孩子进了孤儿院，结果远处原来贝利露的叫声，众人立刻跟了上去。没想到这一切都是结晶骑士佩莉多特指示的，她的目的就是要和辛格等人来一场正式的决斗，赌注就是琥珀那些心灵结晶的秘密。众人接受了佩莉多特的挑战，前往サンテクス大圣堂。

流程提示

来到圣都门前帮助行商人一家消灭三个杂兵后进入圣都。在中央商业街补给完毕后前往右侧发生剧情。

サンテクス大圣堂

来到大圣堂的顶部，卡尔、佩莉多特以及拜罗克斯三人已经久候在这里了。一场大战之后，战败的卡尔仍然不肯认输，善良的琥珀走上前阻止了他，他也遵守信用将结晶归还给琥珀。可这时候拜罗克斯突然冲过来将琥珀的结晶夺走，而且卡尔的父亲奥卡姆主教也出现在众人面前，原来这一切都是他安排的，卡尔也显得非常吃惊。正当众人的注意力都在结晶身上时，地板突然消失，大家都掉了下去。从下水道绕了一圈，众人再次回到刚才



流程提示

走出孤儿院前往左侧场景的大圣堂，之后进入左侧的门来到第一个场景。这里需要依靠电梯来进行平台的升降，记得每上至一个平台就打开楼梯的开关，方便返回。乘坐左上角的电梯上升后来到一个三岔路口，进入上方的房间获得“羽クジラの雕像(黄)”，出门向右与杂兵战斗获得“羽クジラの雕像(青)”。继续前进打开下一个场景的天窗后将一处门前的木箱用灵光戒指破坏。与中央场景的杂兵战斗获得羽クジラの雕像(赤)。返回向从前一个场景的左下来到十字路口，先去右侧调查桌子获得“羽クジラの雕像(绿)”，之后向上来到圣堂底层的钢琴前按照青、绿、赤、黄的顺序放入雕像即可开启顶层的通路。乘坐右侧的电梯来到顶层发生BOSS战。掉入下水道后使用火焰灵光能力射击机关放下吊桥，使用破坏灵光能力打开铁门，顺着旋梯返回最上层进入BOSS战时的场景发生剧情，之后离开大圣堂。

决斗的地方，正好偷听到了卡尔和奥卡姆的对话。之后才知道，原来向奥卡姆打小报告的是拜罗克斯，不过他也是因为关心卡尔和马琳才会这么做的。而这时帝国军的魔化军团已经攻到了圣都的南门之下，奥卡姆竟然还不知道有魔化军团这回事。卡尔将结晶还给琥珀后也离开了，走之前告诉琥珀，一定要尽快好起来。得到"梦想"结晶的琥珀决定留下来帮助他们，毕竟战争发生后，遭殃的都是老百姓啊。

BOSS カルセドニー、バイクロス、ペリドット 弱点：暗/地/水

此战是"公平"的3V3，其中前两个我们都有交手经验，对付办法与手段跟从前完全没有变化。比较麻烦的就是佩莉多特，由于其HP较少，建议大家上来先盯住其使用连续技秒杀之。搞定她后可以让辛格使用翔星刃战术拖住卡尔，只要将他消灭，最后的拜罗克斯就完全没有威胁了。

桥上圣都プランス-ル

画面转到了城门下，这里已经聚集了大量的士兵，而且他们力大无穷，直接派遣两名士兵攻击城门，没有使用任何器械。而这时，旁边的一名牧师突然走进城门的开关室内，辛格等人赶过来看个究竟。原来他和帝国军勾结好了，原因是自己的故乡被奥卡姆所摧毁，这么做完全是为了报复。就这样，圣城的城门被打开，整个圣城沦为了战争的牺牲地……卡尔等人也决定自己去救助受难的市民，辛格当然也会一起来帮忙了。来到孤儿院，发现修女即将被士兵攻击，还好佩莉多特上前挡下了一剑。消灭他们后修女告诉大家，孤儿院还有四个孩子没有找到，现在外面兵荒马乱的，实在太危险了。找到了所有的孤儿后，奥卡姆也宣布教会向帝国军投降。但是魔化后的士兵依然很猖獗，看到这些的琥珀突然大叫了一声"不要！"，所有的士兵瞬间都被石化了，没有人知道这到底是为什么。回到孤儿院大家看到卡尔等人还在这里，卡尔认为这次帝国军和教团之所以会开战，一切事情的导火索都是因为自己，为了救赎，他打算一个人留下来战斗到最后。从孤儿院出来，贝利露就问大家，如果任由魔物继续增殖下去的话，世界将会变得怎样？其实这个问题很容易回答，那就是人心被魔兽所吞噬，世界将会毁灭。坚强的琥珀并不觉得这个世界已经没有了希望，她认为只要能够唤醒沉睡在荆棘之森的莉琪亚，就可以彻底地遏制魔物的出现。这时琥珀的心灵结晶再次有了感应，目标指向了西北方……

流程提示

来到圣都门前发生剧情，跟踪逃走的教徒来到机关室后前往北侧的孤儿院，注意路上会有敌人出现，对付它们最好的技能为辛格的"星辰绝破"。之后还需要去城市的各地找回孤儿，先来到孤儿院右下方救出两个孤儿，再来到上方救护院前救出第三个。进入救护院发生剧情后返回门前的机关室，再次回到大圣堂下方的日月坛找回最后一个孤儿。全部找齐后返回孤儿院，从孤儿院下方的门离开圣都。

西マ-キス港

在途中，大家遇到了一个奇怪的老商人，从他提供的情报来看，最后一块结晶很可能在海底，现在不管怎么样，先去拿一艘船再说吧。到了西マ－キス港，大家再一次碰到了便利店商人加内特，从他的口中得知因为帝国军和教团的战争，导致货物暂时无法贩卖，而且行动也不方便，因此暂时呆在西マ－キス港休息一段时间。正好大家想要用船，就询问加内特能否帮忙，虽然答应了乘船的要求，不过有个条件就是必须带上附近这一带有名的乐仙酒，之前的那位老商人不正好有卖么，可以去拜访他了。谁知道找到老商人后，他竟然告诉大家乐仙酒是不能进行运输的。而这时辛格也感觉到了琥珀的害怕，众人立刻赶回去。结果船上就只剩下两名帝



国军的士兵，消灭他们后加内特挟持着琥珀从后面走了过来。原来加内特是帝国军的特务总司令，原名叫希尔巴（シルバ），后面又出现一个使用灵光武装的士兵袭击了翡翠，最令人震撼的是伊妮丝出现并且打倒了昆扎特。原来这一切都是早已安排好

的，伊妮丝是直属特务部门的帝国少佐，负责监督琥珀的一举一动。随后就连茵卡洛斯也来到了现场，这下众人彻底陷入危机之中，还好贝利露及时用传送魔法保护众人逃离了现场。没想到没走多远伊妮丝就追了上来，并且一下子就把众人打倒了。好在随后伊妮丝被辛格的真诚及信念所打动，两个人之间也出现了灵光感应。此时茵卡洛斯也追了上来，而且她好像早就料到伊妮丝会叛变一样，好在她并没有对在场的人出手，否则真的不是能有几个人活下来。在这之后众人遇到チェン商会的船只，这下正好可以搭乘他们的船出发了。下了船以后来到交易の街ベルゼラ找陈老板，伊妮丝打算以特殊部队100亿的资金匿藏处来交换特务据点的情报，作为商人的陈老板很爽快的就答应了。其实陈老板之所以答应这个要求，主要原因还是在辛格身上……

流程提示

前行来到西マーキス港，剧情后返回途中所遇到的老商人处，再次前往港口后伊妮丝叛变。乘船来到南ベンデローク港，下船前往交易の街ベルゼラ，来到陈老板的屋子与其对话后从秘密通道出来返回港口。与陈老板秘书对话得到船の权利书，之后坐船来到特务据点。

南ベンデローク港

来到港口，发现陈老板的秘书已经在等大家了，得到手船の权利书后就可以上船前往特务据点。抵达特务据点前，伊妮丝告诉大家为了能够骗过据点士兵的检查，必须喝下一种能够一时之间失去知觉的“睡命汤”，不过这种汤的危险之处就在于稍微调配时出现一点错误，那么喝下“睡命汤”的人会当场死亡。为了琥珀，同时也为了相信伊妮丝，大家都勇敢地把“睡命汤”喝了下去……



特务据点ニーベルク

辛格一行人总算是抵达了特务据点的内部，而辛格的灵光武器也突然有了感应，众人立刻动身前往据点下层寻找琥珀。在寻找琥珀的途中，为了躲避追兵，众人无意间躲进了希巴尔女儿拉比丝的房间。原来希巴尔也只是一个过于疼爱女儿的父亲，3年前妻子被杀后女儿就一直躺到了现在，希巴尔只希望能够完成女儿当上小公主的愿望而已。在一个仓库内，大家看到了被虐待的琥珀，真红的斗气一下子就上来了，没想到被昆扎特占了先机。救下琥珀后，众人立刻赶到了据点的最深处，这里竟然养殖着一只超巨大的魔物。而希巴尔和茵卡洛斯此时也出现在众人面前，希巴尔为了把一切都毁灭，竟然和魔物进行了合体。不过就算这样他也是无法战胜齐心协力的六人的。战败的希巴尔的身体开始出现石化，在伊妮丝的安慰和关心下，石化竟然慢慢恢复了。可惜当他正把“爱”的结晶交给辛格时，被重新站起来的茵卡洛斯从后面捅了一刀。再次倒下的希巴尔终于没能挺过去，愤怒的辛格一下就将茵卡洛斯击飞了。当最后一块结晶“爱”进入琥珀的身体后，她突然下意识地远离了辛格，原来就在刚才，已经复原的莉琪亚告诉琥珀，眼前的这个辛格已经不是原来的辛格了，而是结晶界最强的思念术者，克里德古拉弗德。克里德将莉琪亚封印后，琥珀被迫开启了“荆棘之森”的路口，原来“荆棘之森”并不是什么布满荆棘的森林，而是机动结晶城サンドリオン的开发代号。

流程提示

前行进入有6个门的岔口，首先向左侧走，来到室外后乘坐电梯从屋顶降入三层，之后向右走进入核心控制室。使用火焰灵光戒指射击中轴的黄色机关使电梯降下，乘坐电梯来到二层通过光桥后调查红色的机械可以一定时间内加长灵光戒指的距离。射击第二层的黄色机关来到底层，调查绿色的器械后一路打开光桥上升至三层北侧开启蓝色的器械。返回至二层，进入左下角的门发现希巴尔的女儿。从其心灵世界出来后继续向深处前进，通过口字形房间进入六岔口左上的房间发现琥珀。杂兵战后返回下方的六岔口，再进入最左侧的门来到一个两侧有箱子的房间。先将箱子推至第一个机关处，再使用蓝色的灵光戒指射击箱子同时压下三个机关。从下方绕到另一侧重复同样的动作，最后来到中央的房间发生BOSS战。

BOSS　シルバ　弱点：光

魔化的希巴尔其实实力远没有看起来那么恐怖。由于弱点为光，辛格的无耻招式星辰绝破就派上了用场。只要连续使用该技能，希巴尔几乎没有任何还手之力。

结晶城サンドリオン

醒来后的众人被之前拷问琥珀斯托里高给拖到了结晶城深处，不过眼前的一幕让大家都看呆了。莉琪亚和克里德都恢复了真身，辛格身受重伤，琥珀在那里哭泣。怎么可以让同伴受到伤害呢？众人立刻冲上前去，茵卡洛斯为了保护自己的主人克里德，举起了手中的利器。一场大战之后，茵卡洛斯败下阵来，不过克里斯却毫不在意，为了让琥珀尽快启动"荆棘之森"，克里斯决定利用杀死辛格这点来刺激琥珀，果然，心地善良的琥珀没法看着辛格死在自己的面前，不知所措的她突然大叫起来，加速了"荆棘之森"的觉醒……所有的一切，似乎都到了不可收拾的地步，特务据点由于"荆棘之森"的启动而完全崩溃，众人被海水分散开了。真红和翡翠醒来时发现莉琪亚晕倒在旁边，看来自己是被莉琪亚硬拖上岸的，休息一下后，两人决定前往附近的交易の街ベルゼラ去看看情况。

BOSS　インカローズ　弱点：光

由于没有了辛格的主力进攻，此战还是比较艰难的，建议大家将贝利露换下，以保证能够持久作战。手动操纵角色建议使用昆扎特，他的魔神剑・翔牙与虎牙破斩都能起到一定的牵制作用。

交易の街ベルゼラ

来到交易の街ベルゼラ，旅店的老板娘冲过来告诉辛格她是代替伊妮丝专门来等待二人的。来到2楼的房间，发现伊妮丝正在照顾拉比丝，而她自己也伤的不轻。没过多久莉琪亚也醒了过来，清醒的她面对众人，把所有的事情都说了出来。原来"荆棘之森"是用来封印魔物的，而克里德的目的，也仅仅只是为了救出莉琪亚的姐姐，他深爱着的芙罗拉（フローラ）。之所以天空上会出现黑月白月，也完全是因为2000年前结晶人为了个人的私欲互相残害所造成的结果。莉琪亚希望大家能够尽快去阻止克里德，不过辛格和翡翠却认为，优先情况是找到所有的同伴，连同伴都找不回来还谈论什么拯救世界呢？

流程提示

进入交易の街ベルゼラ来到旅店，剧情后南下来到港口乘船渡海。现在只有辛格和翡翠两人，尽量不要频繁战斗。

雾の村レーブ

从南ベンデローク港坐船来到セミナビッツ港后，辛格感应到琥珀现在的位置应该在大陆的北方。来到雾の村レーブ，这里的人们对辛格和翡翠都非常的冷淡，就连旅店的老板也都是这样。这时候听到了贝利露的抱怨声，二人看到她时，她说琥珀被之前进门的那个戴眼镜的人给囚禁起来了。两人二话不说就将那个戴眼镜的人揍了一顿，事后才知道囚禁什么的都是贝利露自己胡思乱想的，那个戴眼镜的人名叫特克塔（テクタ），是给琥珀治病的医生。特克塔告诉大家，琥珀在昏迷期间一直在叫着辛格的名字，看来琥珀对辛格已经有了一种依赖了。见到辛格的琥珀高兴地抱了上去，不过好景不长，两人马上就因为是否要去帮助莉琪亚而吵了一架。看到琥珀已经康复，医生也允许琥珀出院了，可是要支付高达30W的医疗费，简直是敲诈嘛。不过医生说还有一个办法可以免去这笔费用，就是帮助他治疗另一位重患，一位一直喊着"克里德"这个名字的老人。来到村子北面的一栋小木屋内，大家看到了医生所说的病人基鲁克尼亚（ジルコニア），他已经以这种状态保持了17年了，到底得的是什么病，医生也不知道，还是进入精神迷宫看看吧。一进去大家就跟着基鲁克尼亚进入了他的回忆，原来他是帝国第一代皇帝，马琳的大叔父！在精神迷宫的最后，众人再一次找到了基鲁克尼亚，并且消灭了他召唤出来的魔物。原来基鲁克尼亚之前是被克里德所寄附了，在克里德被消灭之前，他又寄附到了辛格的身上，由此引发了这一切。



流程提示

按照指示向北来到雾の村レーブ。分别在宿屋与村上方的小屋找到贝利露和琥珀后前往左上区域的木屋，进入基鲁克尼亚的心灵世界。此迷宫共分为2个阶段，每阶段4层。来到最底层后辛格离队，触发杂兵战。由于剩下三人的实力都不是很强，建议控制翡翠远程牵制敌人，慢慢磨吧。胜利后前往村右上角的悬崖找回辛格，接着返回港口乘船离开。

セミナビッツ港

与翡翠分开行动的3人回到了セミナビッツ港口，并坐上了陈商会的船。画面转到了翡翠这边，独自行动的翡翠又晕船了，不过这时候听到有人喊前面的船只遭到海盗的袭击。跳上船的翡翠发现了伊妮丝和莉琪亚，并帮助他们脱险，可是最后却被海盗偷袭落入和海中，莉琪亚也一起跳下去。

东オールドマイン港

陈商会的船抵达后，辛格发现伊妮丝三人也都在这里，再次重逢的大家感到无比的开心，下面就要前往雷鸣山了。

雷鸣山ブレーメ



在雷鸣山的路上，众人遇到了从天而降的昆扎特，不过和他一同到来的还是机械守卫库洛亚瑟郎夫（クロアセラフ）。实力强劲的库洛亚瑟郎夫一下子就让众人陷入了危机，翡翠在关键时刻牺牲了自己，让大家逃了出来。在小岛上把众人救下后大家继续往山顶走去，之前贝利露还嘲笑翡翠竟然也会唱歌呢。到了山顶，众人再次遇到了库洛亚瑟郎夫，这一次大家齐心协力将他打败了。正当大家高兴的时候，库洛亚瑟郎夫又站了起来，朝贝利露冲了过去，紧急之下琥珀从旁边过来推开了贝利露，自己却受伤了，愤怒的昆扎特将库洛亚瑟郎夫打落山崖。受伤后琥珀一直处于高烧状态，贝利露建议大家可以将琥珀送到附近的一个名叫ブラッヅュ的村落，事不宜迟火速前往云上の村ブラッヅュ。

流程提示

在港口整备完毕便可出发前往北侧的雷鸣山，这里需要使用新的灵光能力勾住对岸的铁柱进行移动。另外一些树上的果实也可以使用此技能获得。在半山腰处的吊桥掉落后返回先前的小屋获得雷念石炸开挡路的石头。此后地图上会出现一些光球状的敌人，击败它们也可以获得雷念石。沿途到达第二个记录点处，爬上上方的梯子炸掉小屋旁的石块可以获得铁索。回到记录点左侧使用铁索修好吊桥，与其它三人相遇。这里首先要将河边的石头推下去，再返回入口处将断桥的碎木推下与同伴合流。

BOSS　クロアセラフ　弱点：射/暗

此BOSS战前一定要换上翡翠和昆札特。只要这两人在场，BOSS基本上就会持续硬直状态，控制辛格连续攻击即可。他的攻击力较高，建议支援技能选择琥珀的HP50%回复以及复活。

云上の村ブラッヅュ

来到广场，大家被一副巨大的画所迷住，贝利露详细地向大家说明着。这时一个老奶奶走过来，看到了贝利露就抱了上去，原来她是贝利露的奶奶，云上の村ブラッヅュ是贝利露的故乡。回到家里安顿好琥珀后，大家总算可以好好地吃一顿了。之后来到村子的最上方寻找贝利露，原来贝利露是为了成为宫廷画师才离开家乡的，她的爷爷曾是第一代皇帝基鲁克尼亚的御用画师。不过贝利露并不喜欢爷爷，因为当初爸爸妈妈死去的时候爷爷也只知道画画，没有回来看过她。在半山腰碰到贝利露后，她生气地跑开了，说是大家平时只知道琥珀琥珀的，什么时候惦记过她。看来贝利露的内心还是非常需要人关心的。正当大家准备离开ブラッヅュ时，村子突然爆发了狄斯皮鲁感染，全村的人都不能说话了。辛格立刻找到了贝利露，并说服她加入队伍。找到队伍中所有的人后，大家来到了贝利露家的一个画室内，一副巨大而且美丽的油画展现在大家面前，贝利露怀疑魔



流程提示

向北一直进入云上の村，来到宿屋发生剧情后贝利露离队。从村左侧一直向上来到山顶，之后返回贝利露祖母家（宿屋），琥珀归队。来到村左侧出口后前往贝利露刚刚所在房子的二楼找贝利露谈话。接下来要去村庄各地找齐众人，最后回到莉琪亚处触发剧情。再次来到贝利露的祖母家进入油画的世界。此心灵迷宫一共有5层，到达最底段触发BOSS战。

物是寄附在了画内，众人立刻进入画中。在精神迷宫的深处消灭了让大家无法出声的魔物，回来时贝利露的奶奶也出现了，大家都恢复了原状。这一回大家是真的要走了，就要准备离开村子的时候，贝利露从后面追了上来，"果然还是和大家一起冒险比较有趣！"这一句话让之前所有的尴尬都消失了。

BOSS　ラヴディアンサス　弱点：地

此BOSS大部分招式都带有吹飞效果，带上翡翠会比较容易一些。辛格没有什么好的招式可以快速消灭它，所以还是使用"星辰绝破"比较保险。

娱乐都市ユーライオ

为了能够飞上天空，大家想到了向艾梅斯借他的飞空艇一用，来到之前乘坐飞空艇的平台，发现飞空艇不见了，在仔细地询问了旁边的船员之后才知道艾梅斯现在在旅店的地下酒吧。在酒吧看到艾梅斯后，发现他变得非常地消沉，不过还好，在众人的劝说下他还是决定将飞空艇借给大家，不过现在飞空艇被放置在了帝国军リグナトル驻屯地。

流程提示

从云上の村ブランヅュー直往北方前进抵达娱乐都市ユーライオ。之后前往斗技场下方的飞空艇广场触发剧情。此时如果前往斗技场进行比赛的话可以拿到不少好东西，几场战斗都能使用辛格的星辰绝破轻松获胜(这简直是本作的逆天招式了)。来到宿屋乘坐电梯前往下层，之后出城前往帝国军リグナトル驻屯地。

帝国军リグナトル驻屯地

来到帝国军リグナトル驻屯地的门口，伊妮丝以少佐的身份命令基地的士兵开门，不过就是没有见到有人出来。好在伊妮丝记得基地的右边有一个大号的通风管，不过位置实在太高了，伊妮丝就打算直接把琥珀、莉琪亚、贝利露和辛格扔上去，亏她还真想的出来。上来后四个人朝着机动室出发。在一个房间内大家救下了两名被魔物攻击的帝国军士兵，他们告诉辛格飞空艇里的大部分设施都被破坏了，想要让它们启动的话就必须拥有大量的思念石，正好在リグナトル的地下有一个思念石的矿脉，大家决定前去看看。得到了巨大的思念石后，大家回到了机动室，一切准备就绪，前往基地的最顶部吧。不过在登船之前，还有一件事情要解决，打败已经被魔物合体的军曹。军曹死后，大家更加坚定了要让世界恢复和平的决心，不再让痛苦降临到人们的身上。大家刚刚坐上飞空艇没多久就遭到了克里德的攻击，普通的飞空艇自然没办法和传说的"荆棘之森"相比较，伊妮丝从操纵室跑过来叫大家迅速跳机，还有就是要记得祈祷上帝别让自己摔死了。大家醒来后发现只有莉琪亚一个人受伤了，看来又是她帮助大家平安降落，为了能够让她尽快醒来，众人决定先到沙漠南方的绿洲去休息一下。到了绿洲，莉琪亚很快就醒了过来，为了能够让飞空艇再次动起来，众人决定前往帝都寻求结晶骑士们的帮助。

流程提示

根据剧情来到右侧进入基地内，乘坐北侧的电梯来到大门前发生剧情战斗。众人再次会合进入记录点旁的洞口，来到布满管道的房间。这里需要分别使用三个戒指的能力才可解开谜题。火焰戒指负责点燃管道照明，蓝色戒指负责破坏管道，绿色戒指则可以抓住物体前进。最后一个场景中有些火炬无法直接使用火焰戒指点燃，需要利用白色的石头反射才可间接攻击到，尽量多尝试几个角度。最后来到底层成功获得大思念石。返回大门发生剧情，一直向左下方前行，来到浮桥处选择"准备完毕"登上飞空艇发生BOSS战。

BOSS　レイジカメリア　弱点：火

本BOSS的HP相当高，属于肉盾型的角色。它具有威胁的攻击招式有冲刺和导弹两种，都很难躲避。建议辛格装备"爆炎剑"技能来进行牵制，琥珀一定要上场负责回复并使用火属性魔法蹭血。

帝都エストレーガ

抵达帝都后，发现这里的大门紧闭，极度白痴的辛格竟然直接冲到门口喊人开门，幸好被躲在一旁的佩莉多特给截住。从佩莉多特的口中得知，自从上次和他们分开之后，他们就一直在和帝国军作战，后来队长卡尔被帝国军抓走了。现在惟一能够

通往帝都的道路的就是前往湖上の都シヤルロウ坐船通过下水道进入帝都。

流程提示

胜利后乘坐飞空艇迫降在沙漠，向南前往绿洲后大家决定去帝都寻求结晶骑士团的援助。一路向南离开沙漠，来到帝都，这里可以选择从下水道或是坐船两个分支。离开帝都，如果先前选择坐船，现在需要去上方的"湖上の都シヤルロウ"。如果选择下水道则要前往右侧的帝都地下水道，不过无论选哪个，最终都会掉入下水道。下面的剧情是按照先去湖上の都シヤルロウ来进行的。

湖上の都シヤルロウ

还没走几步路，辛格就见到了老熟人，马琳豪宅的管家，正好向他接了一艘小船前往帝都，管家也很爽快地就答应了。

帝都地下水道

在行船的过程中，众人乘坐的小船不慎从一个瀑布掉了下去，不过正好掉在了帝都地下水道里面。在辛格等人的帮助下，佩莉多特终于见到了久违的卡尔，不过现在暂时没办法让卡尔出来，只能返回下水道了。总算从下水道出来了，不过立刻就被两名帝国兵发现，打败他们后前往曾经禁闭辛格的那个房间吧。原来拜罗克斯和两位结晶其实被关押在这里，拜罗克斯告诉大家，今天是卡尔的处刑日，已经来不及回到监狱去救人，看来只能劫法场了。救出拜罗克斯后，出来又遇见了两名士兵，不过没有灵光武装的佩莉多特和拜罗克斯竟然直接从塔楼上跳了下去（翡翠还说是不是受了辛格的影响……）。广场，卡尔被绳子捆绑在柱子上，古罗修拉上将站在那里高声演讲着，而且还拿着拜罗克斯的灵光武装在那里炫耀。就在即将处刑的时候，所有人全部赶到控制了整个局面，最后卡尔和辛格等人一起从帝都的正门走了出来。

流程提示

进入下水道后首先南下进入帝国监狱，途中需要使用绿色的灵光戒指将梯子拉下才可前行。剧情后返回下水道，和第一次一样打开水门绕到右侧，进入尽头的路口将梯子拉下来到圣堂。从左侧的回旋楼梯进入辛格先前被关押的阁楼。完成剧情后辛格获得称号"战友"，离开帝都来到南オールドマイン港。

南オールドマイン港

离开帝都后前往南オールドマイン港，在这里又一次遇见了サンゴ船长，翡翠要求他带着大家前往自己和琥珀的故乡ノークイン。抵达北大陆マーキス港后众人立刻往北大陆的东面走去，在隐れ里ノークイン众人被结界所阻挡，此时翡翠和琥珀同时念出"アイオラ"这个词，结界就消失了。

隐れ里ノークイン

回到故乡的琥珀受到了玩伴的欢迎，村子里的人也发现了翠绿色头发的莉琪亚，但是除了翡翠、琥珀和莉琪亚外，其他人都受到了村人的监视，暂时只能呆在集会所里面，尤其是结晶骑士，谁叫人家和教团之间有过节呢。琥珀的叔母希拉（シーラ）反对将思念石的力量借给外人，虽然她也听到了克里斯的演讲，不过她认为只要呆在思念石的保护结界内，就绝对不会受到外界的影响。从家里逃出来的琥珀来到了关押辛格等人的房间上面，直接从烟囱跳了下去，正好发现一个闪光的东西被扔进了房间，琥珀一眼就认出来了，立刻上前将它踢飞。原来那个是爆炸思念石，希拉叔母是打算把大家都杀死。

流程提示

乘船再次前往北大陆，一直向东经过雪原来到隐れ里ノークイン，发生被关押的剧情。操纵琥珀与莉琪亚对话，之后来到二楼跳窗逃脱，从左侧的烟囱跳下与众人汇合。惊险的剧情过后先来到中央大树旁再从北侧的大门出村，一直前行进入冰河。

ノークイン冰河

ノークイン北面满是冰山。绿色植物之所以能够在这里存活着主要就是因为那里有大量的思念石能量。抵达深处后，莉琪亚利用自己的力量将辛格

等人传送到了"荆棘之森"里面。

流程提示

冰河的地图并不复杂，依靠浮冰来进行移动即可轻松到达东侧的出口。之后向左来到大思念石处发生剧情，与莉琪亚对话被传送至人工思念サンドリオンコア。

人工思念サンドリオンコア



众人在人工思念サンドリオンコア中战斗了许久，连接外界的结界已经慢慢缩小了，这时斯托里高走上前来。他竟然将之前所有牺牲的人的心灵结晶全部取了出来，这种做法实在是不可容忍。打败斯托里高手，愤怒的伊妮丝打算杀死他，却被琥珀阻止了，不过琥珀却没有阻止住克里斯的毒手。众人回到ノークイン冰河时，发现这里已经被魔物侵略了，而莉琪亚、卡尔等人也因为消耗太多能量而倒了下去。大家决定立刻赶回ノークイン。

流程提示

到达第二层的时候，玩家会来到一个平面上，这里有一个三角体。只要使用破坏指轮就可以推动它前进。在后面的几层中也会出现同样的迷题，难度会越来越高，尤其是从第二次遇见该迷题时，系统会要求玩家在1分钟内完成，否则会召唤出魔物与之战斗，完成战斗后场内布局不变。这里可以给大家一个建议，就是当三角形的底面朝着某个方向的时候(除了上和下)，左右移动它是不会改变当前状态的，一定要好好利用这一点。另外一个就是当玩家在迷宫中冒险时，系统会要求玩家破坏一个或者更多的巨大方块才能打开新的道路，每次破坏掉一个方块，场内的敌人数就会增加一些。

隐れ里ノークイン

回到村子里的时候，这里已经被攻破了，希拉叔母差点就被魔物攻击，好在众人及时出现挽回了一边倒的局面。抵抗住一波波的进攻后，克里斯又一次在天空中演讲，不过这一次还有一位华丽的同伴配合他，那就是黑月幻化而来的传说中的魔兽"加鲁迪尼亚(ガルデニア)"。

流程提示

沿路返回隐れ里ノークイン，进入村庄后要连续进行三场杂兵战，好在敌人实力都不是很强。全部搞定后在村口发生剧情，之后前往码头乘船来到帝都。

帝都エストレーガ

回到帝都，众人发现帝都的大门竟然被严重摧毁，进入城内，惨不忍睹的一幕出现在众人面前，所有的人不论老人孩子全部都被"白化"了，难道帝都全灭了吗？来到中央广场，这里的情况还是一样，伊妮丝建议大家分头行动。解散以后辛格在皇宫前面找到了卡尔，不过皇宫的门口似乎被结界封印着，卡尔决定从上面进去。无奈的辛格只能返回广场和大家集合，在讨论过程中昆扎特发现了魔物，消灭后才知道原来城里面还有部分人没事。从旅店老板那里获得皇宫地下仓库的钥匙后，就从旅店的下水道出发。在皇宫的顶上众人发现了被绿色液体包围的卡尔，不过使用火烧也烧不掉。突然从楼下走上来一个女人，使用了爆炎弹才把卡尔救了出来，原来她是和希尔巴大佐一起研究思念石炮的技术官普蕾娜(プレーナ)，不过她正为伊妮丝离开基地时没有带走希尔巴的遗体而感到生气。众人通过普蕾娜的猫取得了制作炎雷爆药的秘方，之后将收集好的材料交给普蕾娜，她就会帮助我们制作炎

流程提示

进入帝都来到大门前发生剧情，回到广场之后进入宿屋来到帝都下水道。从右侧绕至左边第一个入口尽头的楼梯爬至仓库。上楼使用火焰灵光戒指救出卡尔，一同进入返回二楼左侧的房间得知需要调配炸弹。找齐雷念石与炎念石(相信大家都有很多)回到一楼大厅进入最左侧的房间。触发普蕾娜的猫相关剧情后来到大厅最右侧的房间调查木桶获得食物。将食物给予猫并进入其心灵世界消灭杂兵得到配方书，再次返回二楼的房间调制出炸弹。最后将炸弹放置在顶层绿色粘液物处用火焰戒指引爆，进门开始BOSS战。

雷爆药了，同时伊妮丝和普蕾娜的误会也在这时候解开了。回到皇帝接见室的门口，用炎雷爆药把剩下的绿色液体炸掉就可以进去了。马琳、古罗修拉上将以及奥卡姆都在里面，不过却被魔物附了身，三人被迫合体成怪物了。最后还是卡尔勇敢地向马琳表白，她才恢复成了原来的样子。在这之后，马琳面对全世界做了紧急战况演讲，希望全世界的人民能够团结在一起，不管是平民，还是士兵或者是牧师，都能够齐心协力对抗敌人。

BOSS ロンリヴエロニカ 弱点：射/光

虽然此BOSS的攻击力巨高无比，经常能一招消耗我方大半的HP，但是由于其弱点为射和光，我们也能够轻松解决。对付它的战术就不用我说了吧，派上翡翠，一旦打出硬直辛格想怎么连就怎么连。

愈しの乡グ-ス

为了寻找熔岩龙，大家再一次回到了久违了的愈しの乡ゲ-ス，还记得第一次和卡尔战斗是在这里，第一次偷窥女生洗澡也是在这里……正当大家了得起劲的时候，突然从台阶上面传来了一声尖叫，一个女孩告诉大家刚才由一个穿着紫色衣服的魔道士出现了。众人立刻想到了茵卡洛斯，她到底想做什么？来到森林，茵卡洛斯正准备向村长下毒手，众人上前阻止。扶着受伤的村长回到家，村长告诉我们三个月前在附近的火山看到了一只巨大的龙，想必那就是众人所要找的熔岩龙了。

经过了一场热血沸腾的大战，众人终于将炽热的熔岩龙消灭了。画面转到了卡尔这一边，由于之前山路断裂，导致队伍分开行动。正准备赶往辛格那里的卡尔，在路上遭到了茵卡洛斯的袭击，而这次竟然登场了3个茵卡洛斯。双方经过一场奋战后，茵卡洛斯全灭，而另一边，却只剩下了卡尔一个人……

流程提示

来到愈しの乡ゲ-ス后发生剧情，结束后回到村长家中再度引发新剧情。出了村子往左下角方向前进抵达バメル火山。在火山地区行动时会不断地出现地震，中后期场景还会出现落石及毒烟。中间发生断崖事件后立刻朝西北方向移动，从那里的一个斜坡抵达安全地带。之后会来到一个向上回转的大型场景，这里需要将上方的三块巨石丢进岩浆中，使中间的柱子往下沉，最后通过柱子和平地所搭建的平台找到熔岩龙的栖息点。

BOSS ヴォルガジョーズ 弱点：水

巨大的身体使得BOSS的移动速度非常慢，攻击方面也基本都是炎属性的魔法攻击。皮粗肉厚，如果队伍中没有会水属性魔法攻击的角色的话，本次的战斗会比较难打，派贝利露上场吧。

机动结晶城サンドリオン

刚刚经过一场大战的卡尔已经没有力气再去战斗了，灵光武装也暂时交给辛格保管。利用卡尔的灵光武装，大家终于可以直接进入“荆棘之森”了，带着卡尔的期待，带着所有人的希望，冲吧！在结晶城的顶部，众人遇到了斯托里高，这次他为了战胜众人，竟然和魔物进行了凭依。魔化后的斯托里高虽然很强，但是仍然倒在了众人的剑下。随后克里斯等人赶到，并将众人送入了结晶人的故乡——结晶界。

流程提示

发生爆炸事件后，来到下个场景记录点旁边的传送点触发新的事件。进入第三个门，在机器人操控台上触发剧情，莉琪亚召唤出了新的机器人帮助大家打开传送点。回到刚才的传送点来到新的场景，这里左右两个门分别有两个小迷题要玩家解决。先进入北面的大门，这个游戏是要玩家把对应的方块放入地板上的插槽中，让能量顺利通过就可以了。东面的房间是推箱子的游戏，目的同样是要让能量顺利通过管道。连续穿越两个传送点来到了一个无重力的空间，粗略逛一圈后可以看到中间有四个方形的房间，在房间外面不断环绕的球体带有杀伤力，柱子可以用锁链指轮扣住。了解了这些以后就可以开工了，分别前往左下和右上的两个房间，乘坐电梯来到下面，启动机关。然后随便从左上或者右下的房间进入到第二层，来到刚刚把门打开的房间启动能源开关，这样一层的传送点就启动了。之后由于机器人被克罗亚瑟郎夫所操纵，所以只能由莉琪亚自己来操控传送点了。这里还要进行一个小游戏，在2分钟的时间内确保莉琪亚不被敌人接近，可以用火焰指轮攻击它们，如果和它们近身接触则直接进入战斗。

BOSS 凭依ストリ—ガウ 弱点：水

暴走后的斯托里高相比上一次，在速度方面要提高了许多，攻击力很高，而且非常霸道。最好放两个肉盾在场上，后方给予强力的水属性魔法攻击支援，还有就是随时注意恢复HP。

结晶都市ワンダリデル

安全着陆后，大家发现这里真的是雪白一片，而此时莉琪亚身上也发生了奇怪的事情。大家想起之前斯托里高说莉琪亚的心灵结晶已经消失了，她将会慢慢地被白化。顺着昆扎特的指引，大家来到了莉琪亚出生并成长的地方，结晶都市ワンダリデル。随后跟着莉琪亚来到她的家里，在这里贝利露发现了一台和库洛亚瑟郎夫非常相似的机器人，原来它之前是芙罗拉的守护机器人。这时莉琪亚突然间被白化了，那台机器人反而恢复了原来的面貌，众人决定进入它的精神迷宫。从传送点来到“荆棘之森”，众人在操控室见到了当时的克里斯和芙罗拉，莉琪亚也随后出现。之后返回结晶都市，在都市左边的一个区域发现了莉琪亚，从这个片段可以看出，莉琪亚一直以来都是一个很温柔的人。从结晶都市出来后，跟随着过去的昆扎特来到了位于都市左下角的一片森林中。在这之后，众人再一次体验了2000多年前发生的那场灾难。回到现实中，发现库里诺瑟郎夫和库洛亚瑟郎夫都在，没过多久他们就跑了。来到西边的那片森林，众人无意间听到了他们的对话，原来库洛亚瑟郎夫打算创造一个只有机器人的世界，而库里诺瑟郎夫的心里就只有芙罗拉，其他人的死活并不关他的事情。听完他们说的话，众人就冲上来做好了战斗准备。辛苦打完了一战，库里诺瑟郎夫和库洛亚瑟郎夫立刻就逃跑了。众人带着之前莉琪亚在房间找到的传送卡来到了附近的“希望之塔ジャックシート”。

BOSS クロアセラフ、クリノセラフ　弱点：射击/暗/打/光

比较难熬的一场战斗，敌人的HP加起来超过十万。加上都是机器人，移动速度上肯定是非常快的，并且一个着重攻击一个着重防守，十分不好打。可以先把擅长攻击的库洛亚瑟郎夫消灭掉，然后再和库里诺瑟郎夫慢慢耗。

希望の塔ジャックシード

来到塔顶，众人看到了茵卡洛斯等人，一场大战在所难免，为了使自己变得更强，茵卡洛斯进行了机械合体。打败了茵卡洛斯后，众人就要朝着最终的目的地前进了，救世系统，加鲁迪尼亚。在观测基地ラプンシエル，琥珀和辛格终于向对方表明了自己的想法，一句简单的“喜欢你”，让对方对未来充满了希望，只想快点结束这场战斗，之后一起过上幸福美满的生活。

流程提示

最开始的迷题只要把两个花朵重叠到中间的空壳里面就可以了，到了第二层也是如此，不过要小心那些水晶，绝对不能碰到，否则要从头开始，可以使用锁链指轮配合。第三个迷题是要把花朵拉到两个能量点后再重叠到空壳中。在搬动绿色机关那里，只要保证上下或者左右同时亮起就可以继续前进。

BOSS インカローズILL　弱点：光

这一战辛格是必定要出场的了，否则面对速度和攻击都是超一流的茵卡洛斯肯定毫无对策。如果担心HP恢复不够快的话可以叫出两个后援慢慢补，毕竟这一战的关键人物是辛格，操作好辛格，确保后面的支援没有问题，这一战也就不会打得太辛苦了。

救世システム・ガルデニア

流程提示

一开始要用指轮攻击水晶，火焰指轮是出现隐藏通路，破坏指轮负责升降，然后推动两边的石头砸碎水晶打开道路。来到下一个迷题处，取出颜色相同的方块再发送到对应颜色的位置就可以了，然后上去烧毁沙虫的触手，进入BOSS战。

BOSS アーベントホール　弱点：火

当沙虫的生命值减少70%的时候会出现尾巴的分身，这时候沙虫的攻击力会变得异常生猛，建议队伍中能有一些连击的好手，这样可以很好地约束沙虫的行动。

BOSS ガルストーマ，ガルデニア・コア　弱点：光

相当麻烦的一战，推荐使用两个肉盾加一个支援的阵型，因为敌人的数量比较多，前方一定要守住。这一战最好不要消耗太多的道具，因为真正残酷的战斗还在后面呢。

BOSS クリード・グラファイト　弱点：光

使用和上一场一样的队伍作战就好，基本上BOSS比起上一场所有能力都有提升，最恐怖的就是他还是属于飞行系的，当他使用最终必杀的时候小心集体被秒杀，因此HP一定要保持在一个程度，宁愿慢慢打消耗战，也不可鲁莽行事。



推荐度 B

烈焰强击

ブレイザードライブ

NDS	SEGA	RPG	2008年12月4日	日版
	1～4人	2Gb	5229日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

岸本圣史的少年漫画《烈焰强击》没连载多久，就以奇特的设定与劲爆的战斗场面获得了许多人的支持。而世嘉此次推出的这款游戏类型虽为RPG，但为了将原作的特色道具——密斯贴卡的魅力彻底展现出来，本作加入了大量卡片游戏的要素。想知道这款根据漫画改编的作品素质究竟如何，那么请接着往下看吧。



系统解析

速度槽

进入战斗后下屏右上方会出现两条速度槽，槽上分别显示有敌我双方角色的头像。当头像随着时间的流逝到达槽的最右侧，对应的角色便可行动。头像的移动速度根据角色的敏捷而定，玩家也可以利用密斯贴卡来提高角色的敏捷。

驱动→ATTACK→审判



速度槽

可使用的密斯贴卡

角色的体力（HP）

进入攻击模式

点击可查看角色详细状态

双手各自的攻击力（AT）和防御力（DF）

轮到我方角色行动时首先会进入驱动模式，此时我们可以利用触控笔将下屏右侧的密斯贴卡贴到角色的左手或右手上，以增强手臂的攻防能力。每一次行动只能为左右手各贴一张，双手最多可同时贴有八张密斯贴卡（不包括战斗前贴上的武器密斯贴卡）。一切准备就绪后便可点击画面右下侧的“ATTACK”进入攻击模式，接着玩家需要选择使用的手臂以及攻击对象，选好了便会自动进入“审判模式”。

进入审判模式后上屏会显示敌人的防御力“DF”，下屏的“AT”则为我方角色的攻击力。在攻击力下方有不断跳动的数字，利用触控笔点击可让其停止，此时获得的数值会追加到自己的攻击力当中。若我方的攻击力超过了对手的防御力，两者之间的差值便是本次攻击给对手造成的伤害。注意，进行了攻击的手臂直到下一次轮到自己行动前都无法使用，也就是指接下来若遭到敌人的攻击，只能使用剩下的一只手臂进行防御。如果进入攻击模式后不进行攻击而是直接点击右下角的“END”，那么下次轮到自己行动之前就有两次防御机会。



追加数值

防御、反击

遭到敌方攻击时，用触控笔选择了防御用的手臂后便会进入审判模式，若敌人的攻击力低于我方角色手臂的防御力，那么防御就算成功，角色不会被扣去体力。

若手臂上贴有一张以上的密斯贴卡，那么在选择用来防御的手臂时画面上还会出现“OVER”，点击OVER后角色的防御力会增加50，并进入反击状态。接下来只要在审判模式中让自己的防御力高于敌人的攻击力，其差值将成为此次反击给对手造成的伤害。不过要注意一点，每进行一次反击无论是否成功，都需要消费一张手臂上的密斯贴卡。

情绪

战斗中角色的情绪由低到高依次分为Cool、Normal、heat、fire、burn五种，当角色处于濒死状态时情绪等级便会提高，情绪等级越高角色在审判模式中就越容易获得较高的追加数值。



密斯贴卡造成的异常状态

ドレイン	进行攻击或防御时被扣除HP
ウィルス	轮到自己行动时被扣除HP
スリープ	无法进入驱动模式
パニック	无法使用技术密斯贴卡
チャーム	无法进行攻击
ワイルド	无法进行防御
スタン	速度槽的增长速度减半



任务

当游戏进行到第一章之后，玩家便可从基地接到各种任务。注意任务的名称前标有“S”的为主线任务，只要完成便可推动剧情发展。标有“N”的则为支线任务，支线任务对剧情基本没有影响。



驱动技能



打开菜单后点击“ドライブスキル装备”可进入驱动技能学习界面，接下来只要消耗战斗后获得的BP便可学会各种驱动技能。驱动技能一共被分为两个级别，玩家可从两个级别的技能中各挑出一个学习并装备上。战斗中只要在一只手臂上贴满四张密斯贴卡，一级驱动技能便会自动发动。接下来只要在剩下那只手臂上同样贴满四张密斯贴卡，就能发动二级驱动技能。

驱动技能可大幅增加角色双腕的各项能力值，能否成功发动将成为胜败的关键。



密斯贴卡的种类

ARMS MYSTICKER	武器系密斯贴卡，需要在战斗前贴上，战斗中无法更换。每种武器密斯贴卡都有各自的属性，战斗时若将相同属性的武器系和强化系的密斯贴卡贴在同一手臂上，攻击力和防御力会大幅提升。除了主角以外，其他角色能够使用的武器密斯贴卡是固定的。
BOOST MYSTICKER	强化系密斯贴卡，主要用来提高角色的攻、防、敏等能力值。
EXTRA MYSTICKER	附加系密斯贴卡，以给对手造成额外伤害，或是让其陷入异常状态为主。
TECHNIQUE MYSTICKER	技术密斯贴卡，可直接破坏对手密斯贴卡，或是改变对方的能力。
LEGEND MYSTICKER	传说中的密斯贴卡，只要将其和对应的武器密斯贴卡一起使用便有机会释放强力必杀技。

流程攻略



序章

在近未来的世界中，地球的坏境状况变得惨不忍睹。为此，人们制造出一种名为“密斯贴卡”的能源贴纸。密斯贴卡能产生出各种能源，如制造火炎、冻结物体或产生电流等等，从烧水烧饭到为家电提供电源，密斯贴卡已经成为了人类生活中必不可缺的存在。由于密斯贴卡对人体有害，通常只能贴在物品上使用，若直接贴在人体上后果将不堪设想。不过，这个世界上有少部分的人可以直接将密斯贴卡贴在身上并引发出贴纸的力量，这些特殊人群被称为异能者……



一天，少年司郎（シロウ）与青梅竹马珠树（タマキ）一起来到Ⅲ区购物，剧情结束后从左上方的入口前往商店。由于受不了珠树过长的购物时间，司郎偷偷地溜了出去，不过没走多远就被珠树逮住。买完东西沿着上方的道路前进，两人发现了一只可爱的神秘生物皮塔（ペッタン），这只小东西不知为什么很粘司郎，看得珠树羡慕不已。



司郎

原路返回的途中遇到一位自称是皮塔饲主的男人，面对这个男人皮塔显得十分害怕，见此情景司郎拒绝将皮塔交给对方。可没想到男人竟然是一位异能者，见司郎他们不听话便打算动用武力。面对密斯贴卡神奇的力量司郎毫无还手之力，珠树和皮塔也因对方的攻击而受了伤。危机时刻，皮塔的身体发出了刺眼的白光，紧接着司郎得到了操纵密斯贴卡的力量。

利用刚获得的力量轻松收拾掉对方，一位名叫黑木（クロキ）的男子出现在两人面前。黑木称司郎已经成为了异能者，并画了一张地图让司郎前往指定地点，到了那里自然会有人为他解除疑惑。一连串的怪事将司郎弄得稀里糊涂，为了搞清到底发生了什么，司郎决定听黑木的，向地图所标地出发。

第一章 守护者



目的地是一个有着先进设备的秘密基地，在这里司郎遇到了黑木提到的男人——大叔乔纳森（ジョナサン）。乔纳森告诉司郎这里是特殊组织“守护者”的支部，这儿聚集了许多强大的异能者。他们之所以成立这个组织，是为了对付那些利用密斯贴卡的力量惹是生非的不良异能者。得知司郎也能够使用密斯贴卡，乔纳森表示希望他加入组织。

与周围的人对话进一步了解有关异能者的情报后回到支部长室，司郎决定加入组织，因为他想要通过在这里的锻炼获得足以保护重要之人的力量。从乔纳森那能得到通信器，之后便可利用它来记录了。再次进入支部长室，调查乔纳森旁边的机器可接受各种任务。完成两件教学任务后会见到组织里的A级异能者刃（ヤイバ），面对新成员司郎刃不但没有打招呼，还说了不少风凉话。

LV1 フィールド训练

剧情结束后去接主线任务，任务目标是收集三枚刻着机密情报的碎片。沿着路走一会儿能在地上发现第一枚，接着与马路



右侧的女孩对话，再来到左下方的道路上会遇到一个正在找女儿的男子，再次与女孩对话让父女团聚便可得到第二枚碎片。之后向右走一段路会和一位女性异能者战斗，胜利后得到最后一枚碎片。

见司郎顺利完成了初级任务，乔纳森打算派LV2的任务给他，不过刃却表示反对，他认为LV2的任务对司郎这个外行来说太困难了。听了这话司郎哪忍得住，马上就和刃吵了起来。为了证明自己的实力，司郎决定单独执行LV2任务，若完成了刃就必须承认他。

LV2 暗ルートを追え

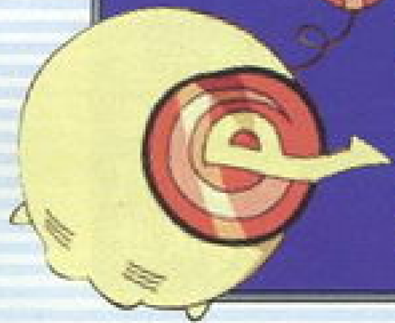
完成一件教学任务后便可开启此任务，这一次司郎要做的是捉拿非法贩卖密斯贴卡的异能者。任务开始后向右前进，途中与一位青年对话会进入战斗，敌人有两名。战斗胜利后敌人利用烟雾贴纸逃走，在城里转一会很快就能再次遇上他们并进入第二回战斗。之后与周围的NPC对话得知任务目标出现在神社，而目标的实力……实在是弱得让人汗颜，3回合左右便能将其解决。

就在任务即将结束的时候司郎发现皮塔也跟了过来，并在关键时刻救了自己一命。回到基地后司郎向刃表示这次是自己输了，因为他最后还是借助了皮塔的力量，没能独自完成任务。

“为什么要说出来？若你不提根本不会有人发现。”司郎的诚实让刃不禁对他刮目相看，因此他表示今后愿意同司郎一起执行任务。

LV2 IX区调查指令

本次的任务目标是调查IX区接连出现的大楼离奇倒塌事件，执行任务的地点是沙漠，当司郎处于沙漠中体力会逐渐减少，要随时注意下屏右上角显示的HP槽。刚来到沙漠入口便会被两名杂鱼缠上，不过同行的刃实力极强，战斗没什么困难。一路向北，途中有很多NPC，一旦靠近便会进入战斗，不想浪费时间的话尽量避开吧。继续前进会遇到流沙，地面一旦出现黑点时要马上避开，不然会被流沙冲走。来到出口时司郎听到一声巨响，又有一栋大楼遭到了破坏，赶到事故现场刃见到了守护者组织正在通缉的不良异能者鹤来（ツルギ），看来破坏大楼的罪魁祸首就是他了。鹤来不愧是S级通缉犯，司郎和刃在他迅雷般的攻击下毫无还手之力，很快两人就败了下来。经过这次战斗司郎彻底了解了自己与其他人的实力差距，若不是刃的帮助他早已成了鹤来的刀下亡魂。



第二章 对手



完成一件教学任务和几件简单的支线任务回到基地后，司郎听到了一件令人意外的消息——珠树竟然也成为了一名异能者并加入了组织。对此司郎并不感到高兴，因为他不希望珠树参与这些危险的事，不过在珠树的坚持下司郎最终还是同意带她一起执行任务。剧情结束后再完成一件教学任务便可开启主线任务。

LV2 タマキ出击

这件任务珠树强制出场，注意她的HP一旦减为0任务便算失败。本次的任务目标是捉拿E级不良异能者，沿着右边的路来到广场，接着进入广场右侧的都厅，在电梯旁选择“屋上へリポート”就能找到任务目标。之后要连续进行两场战斗，珠树的HP很低，注意不要被濒死的敌人重创。

回到基地后乔纳森称运向支部的密斯贴卡在运送途中被异能者集团夺走了，而且被夺走的还是一种拥有强大力量的特殊密斯贴卡——泰斯特罗莎，若被这群恶人拿去使用后果一定不堪设想。事不宜迟，马上出发夺回密斯贴卡吧。

LV3 テスタロッサ夺还

和上次一样，珠树将强制作为队友出场。任务开始后珠树暂时离队，接着一路向上会发现拿着泰斯特罗莎的黑发少年，司郎二话不说向其发起了进攻，不过对方似乎并不愿与他战斗。正当司郎准备使出最后一击时，珠树突然出现，并拉着司郎让他向黑发少年道歉。经过交谈司郎才知到自己误会了，黑发少年名叫大地（ダイチ），是维护治安的组织“大空队”的一员，而那枚泰斯特罗莎是大地消灭不良异能者时从对方身上得来的。也许是性格问题，司郎和大地说不到两句话就吵了起来，大地表示他不愿将泰斯特罗莎交给司郎，要亲自送到守护者支部。继续前进，来到电梯处先选择“地下”，在地下打倒两名不良异能者后搭乘电梯前往3F，S级不良异能者野兽（ビースト）挡在了三人面前，看来一场恶战是无法避免了。这一战集中攻击便可，被击败后野兽不再隐藏自己的实力，使用自己的独门绝技瞬间将大地和司郎打得遍体鳞伤。

“不齐心协力是无法打倒敌人的！”看着大地和司郎丝毫不考虑配合同伴的战斗方式，珠树再也



忍不住了。两人都受了重伤，眼前的形势明显对我方不利，因此珠树决定将自己作为诱饵吸引敌人的注意力，让司郎他们找机会出手。看着欲保护自己的珠树，两人终于意识到自己刚刚如同孩子般的斗气行为是多么愚蠢。醒悟的司郎和大地用尽全部的力量，瞬间解决了兽化的野兽。

分别时大地将泰斯特罗莎交给了司郎，并绕着圈子夸他的实力，还表示自己愿意成为司郎的竞争对手。谁知司郎这个家伙又开始闹别扭，结果两人又斗了起来……

第三章 朋友之形

向乔纳森学习战斗技巧后东京Ⅻ区市长来到基地问候成员们，打完招呼便可回到支部长室接任务。

LV3 ドラゴン确保指令

Ⅲ区出现了专门打劫品牌店的盗贼团，本次的目标就是捕获盗贼团首领“龙”。任务开始后一路向上，与路边的NPC交谈后乘坐电梯来到地下会遇到两名可疑人物，打败他们与小巷里的人对话得知“龙”去了三楼的品牌店，搭乘电梯前往三楼便可找到任务目标。

收拾掉盗贼团的老大正准备返回时，司郎发现了刚刚和盗贼们一起行动的少年——俊也（シュンヤ），虽然俊也称自己是因上当受骗才和盗贼在一起，但司郎还是把他抓回了基地。经调查乔纳森确定这位少年不是盗贼团的人，同时他还发现了少年有成为异能者的潜力。接着到支部长室接受教学任务，完成后被乔纳森告知有紧急任务——买成人杂志。自动前往Ⅰ区时司郎发现同行的皮塔不见了，沿着路寻找皮塔会遇到少女苹果（アップル），苹果表示愿意帮司郎一起找皮塔。搜索一圈下来最终还是没有找到，不过司郎却意外发现苹果也是一名异能者，于是将她带回了基地。

LV3 心の战い

任务目标是将密斯贴卡交到休假中的刃的手上。一路前进，来到ラグーナ地区想要乘船时却发现船不见了，需要帮一旁的居民整理仓库才能借到。仓库中有3个木桶，只要将木桶推到地面上的发光处便可，若推错了还可以与旁边的人交谈选择重新挑战。来到水边选择“トラゲットに乗る”，很快就能在瀑布旁见到刃，不过在此之前还有一场杂鱼战。



刚靠近瀑布就听到一群花痴女的尖叫声，仔细一看发现让她们发出尖叫的竟是脱了上衣在瀑布中修炼的刃。不过由于刃太过专注于修炼，不管司郎怎么喊都没有半点反应。见状，司郎只好使出杀手锏——加入周围的女生军团用肉麻的爱语吸引刃的注意力。最终，在连司郎自己听了都觉得恶心的语言攻击下，刃终于忍无可忍拔出了武器……

刃的实力很强，HP、敏捷以及攻击力都相当高，建议我方设置技能时尽量以提高敏捷和攻击为主。

LV3 ペッタン搜索

为了寻找行踪不明的皮塔，司郎等人再度回到了Ⅰ区。与广场上的女性对话得知有异能者捕捉了奇妙的生物，接着向下走，消灭两名杂鱼后在道路的尽头找到了目标人物，不过他们手中的并不是皮塔，看来是白跑了一趟。

LV3 ペッタンSOS

经过搜索乔纳森确定皮塔如今的所在位置是Ⅷ区，出发时苹果再次自告奋勇地跟了过来。来到目的地后向右上方前进，走到博物馆门口时与两名欺负小孩子的异能者战斗。进入博物馆见到一名男子并得知他遭到了不法分



子的威胁，在博物馆的两个房间内找到不良异能者并击败，门口的男子表示愿意帮助司郎进入冰结公园以示感谢。离开博物馆来到出发点，从男子那获得冰的密斯贴卡后一路向上，在尽头会遇到S级通缉犯卡莲（カレン）。皮塔就在卡莲的手上，不过对方似乎无意归还，除了用武力解决别无它法了……

BOSS的攻击会破坏我方角色手持的贴纸，另外她的贴纸还将使我方的部分技术贴纸无效化。不过由于BOSS本身的攻击威力并不强，集中火力还是很好解决的。BOSS旁边的杂鱼即使死了也会被重新召唤出来，基本可以不去理会。



获胜后皮塔回到了司郎身边，不过苹果脸上并没有完成任务的喜悦。在司郎的询问下，苹果说出自己其实一开始就知道皮塔的具体位置，不过若完成任务就不能再和司郎在一起了……其实苹果纯粹只是一个怕寂寞的孩子，看透了这一点的司郎表示自己早就将苹果当成朋友了，想见面的话随时都可以。

第四章 新的一步

之前带回基地的少年俊也由于拥有成为异能者的潜力，乔纳森对其进行了一番训练。不过俊也对成为异能者这件事可谓毫无兴趣，而且他还明确表示自己是个胆小鬼，若在战场上遇到危险他会毫不犹豫地牺牲同伴溜之大吉。听了这番话后乔纳森依旧没有放弃，还让司郎带俊也去执行任务，体验一下实战的感觉。

LV4 秘密の届け物

组织的物资在运送的过程中被抢走，必须在敌人逃跑之前将东西夺回来，因此本任务有时间限制。任务地图很小，在限定时间内找到五名异能者便可。



LV4 シュンヤ实战训练

本次的任务目的是锻炼俊也的战斗意识，不过他本人还是觉得自己不适合打打杀杀的生活。先来到商店街和两名异能者战斗，获胜后对方利用光之密斯贴卡逃跑，一路追到小巷子里再次与对方展开战斗，注意这次敌人共有三名。离开巷子时看见俊也正在被一个小流氓欺负，可即使是这样他也没有丝毫要反抗的意思，还乖乖地将身上的密斯贴卡交给别人……

LV4 ブレイザー强化合宿

听了司郎的报告后，乔纳森决定做最后一次尝试，若实在不行他就要放弃俊也。乔纳森带着司郎与俊也来到了被云雾笼罩的城市——Ⅵ区，进行了数个小时的魔鬼训练后乔纳森命令两人去准备晚餐。从右边的路前往住宅区，与路人对话得知火山口附近的河里有鱼。接着原路返回，来到乔纳森所在的地图时调查地图右下角的巨石，接着俊也通过风+火的贴纸组合成功将巨石炸开，穿过山洞就能找到小河，不过中途要和前来抢鱼的异能者进行两场战斗。



做晚餐的时候司郎和俊也聊了一会，司郎发现俊也拥有丰富的密斯贴卡相关知识，可是他软弱的性格确实不适合战斗。回到基地，乔纳森表示俊也被开除了，由于他至今没有任何功绩，即使想让其加入组织也不行。看清俊也本质的司郎并不希望他就这样离开，经过商量他决定帮助俊也完成高级任务。

LV4 つながれた手

任务目标是捉拿出现在Ⅵ区山上的S级通缉犯，目标名为浩太（コウタ）。听到犯人的名字时俊也露出了吃惊的表情，难道他和这位异能者有什么关系？见俊也不愿多说，司郎也没有追问下去。一路前进来到住宅街，司郎原本想利用右侧的交通

工具上山，不过交通工具因被人做手脚发生了故障。回到住宅街与蓝发女子交谈发现她是敌方的异能者，将其击败后从上面的出口来到“云海の迷い道”，这里的路被云遮挡，需要摸索着走，出入口基本在正上方与正下方。

在山顶两人终于见到了浩太，面对强大的S级异能者司郎很快就陷入苦战，见情况不妙俊也习惯性地拔腿就跑。跑到安全区域后俊也自嘲地笑了笑，他又像从前那样背叛了同伴，看来自己这辈子永远都只能做个懦弱的胆小鬼了……

“那家伙从以前开始一直都是这样，派不上用场，你要不是为了保护他也不至于被打得这么惨。”突然，通讯器中传来了浩太讽刺的话语。“以前、以前，你是什么时代的人了？那家伙现在正在尝试改变自己，光是这点就足够了。”听见司郎在承受敌人攻击的同时还不忘为自己辩解，俊也已的心就像打翻了五味瓶，而他的身体也情不自禁地往回走。俊也知道，若现在不回头的话，他一辈子都无法与懦弱的自己道别。

BOSS战俊也加入，不过低HP的他承受不了几次攻击，因此建议先集中火力将杂鱼消灭后再对付浩太。

第五章 行动开始、一天

某天司郎经过战斗训练房时，发现珠树、刃、苹果、俊也以及组织的其他成员都聚集在这儿。一打听才知道最近要进行比武大赛，获胜的人将成为这个支部的异能者代表。

LV5 宝物



Ⅰ区新都厅附近出现了自称“黑桃”的抢劫犯，此人是不良异能者集团“扑克”的一员，为了不让受害者继续增加马上出发吧。干劲十足的司郎和俊也刚来到Ⅰ区就遇上了“黑桃”，俊也爷爷的遗物——一颗将棋棋子被黑桃偷了去。想要进都厅捉拿犯人却发现都厅的大门被锁住，用触控笔输入俊也分析出的密码“ハート”便可解锁。进入都厅与扑克成员“心”交手，然后搭乘电梯来到行政楼，消灭两名扑克成员回到电梯处选择“屋上に移动”，接着输入密码“スペード”到达屋顶就能发现黑桃。被痛殴一顿的黑桃气急败坏，将棋子从屋顶上扔了下去，而俊也为了拿回棋子竟然也跟着跳了下去，幸好紧急关头刃出现将其救下。

LV5 ゲート调查命令

近日在各区出现了神秘的“门”，为弄清门的秘密乔纳森分别将大伙派去各地进行调查。刃和俊也前往Ⅸ区，珠树和苹果前往Ⅶ区，而Ⅵ区比起其他地方治安较好，乔纳森让皮塔当司郎的搭档……和皮塔一路打打闹闹来到山顶，在山顶消灭两名盗贼后找到了“门”，司郎发现这是上次和浩太战斗后出现的东西。调查结束正欲返回时，竟然看到皮塔正往火山口里跳！原来小家伙的照片被风吹到了火山口附近，拿回照片一看，那是珠树、皮塔与自己三人的合照。

LV5 忘れられた言叶



本次任务目标是将某公司的代理人平安送到Ⅻ区机场。任务开始后一路前进来到一个三岔口，往左下方走会发现一个制御装置，看守表示想使用装置的话要给他一张游乐园的票。回到三岔口往右走，从路边的男子那能获得票。交给看守后调查装置，选择“飞行场ルートに切り替える”，接着一直往地图右上方前进便能找到前往机场的交通工具。途中几人遭到了异能者的埋伏，司郎让刃带着护卫对象离开自己一人应战。成功解决两名异能者后任务完成。

LV5 友情を胸に、限界を超えて、最强决定战

守护者组织的比武大会正式开始。准备完毕后和乔纳森交谈，选择“待たせたな！”开始比赛。第一个对手珠树的能力不高，利用反击可以很快将其打败。第二个对手是刃，他的能力比起之前交手时强了不少，尤其是发动驱动技能后攻击力非常可

怕。和他拼攻击力实在太危险，建议装备两个增加防御力的驱动技能，再带上几张减少对手防御的贴纸避免遭到其反击。

打败刃后就是决赛了，决赛对手是极少在基地里露面的男人——黑木。当两人准备就绪要开打时，乔纳森称发生了紧急事件，比赛中止……



来到支部长室，乔纳森告诉大家鹤来、卡莲、野兽以及浩太这四位曾经被司郎打败的S级通缉犯都出现在Ⅱ区。明明身为通缉犯却大摇大摆地出现在人们眼前，乔纳森实在搞不懂他们打算做什么，这类似挑衅的举动很有可能是一个引诱他们出面的圈套。大伙为是否该静观其变而产生了争议，司郎表示呆在这里什么都无法改变，因此乔纳森决定派众人前往Ⅱ区进行调查。

LV6 フェンリル出击

由于敌方有四个S级人物，因此这次的任务全员都要参加。司郎和珠树被分到了一组，经商量两人决定正面突破，来到Ⅱ区NEXT公司的大楼前珠树遭敌人的暗算中了毒。继续前进会见到下毒者，将其痛殴一顿后对方称只有他们的老大才能解毒。来到第七制御室，打倒两名异能者后调查一旁的装置输入密码“アタラシイミライ”，接着从左边的大门前往中央制御室会遇到S级异能者野兽。见珠树中了剧毒，野兽拿出了解毒贴纸，看来这家伙的本性并不坏。野兽的HP虽厚，但防御力低得可怜，全力进攻很快就能解决。再次被打败后野兽表示他还会继续修炼，总有一天要干掉司郎。

在中央制御室调查电脑并输入“カンゼンナルカギ”，接着利用一旁的电梯来到NEXT实验场。在实验场两人发现了身受重伤的乔纳森以及NEXT公司的支社长——阿尔巴特（アルバート）。阿尔



巴特是与乔纳森一起创立了守护者组织的伙伴，不过他的目的并不是惩治不良异能者保护百姓，而是想通过组织的行动来获得兵力。当然，乔纳森之前并不知道他的想法……司郎、刃等组织成员冒着生命危险抓回来的异能者都被阿尔巴特洗脑，成为了他的私人部队，阿尔巴特打算利用这些兵力以及密斯贴卡的力量成为世界的霸主。得知自己被利用的司郎不怒反笑，因为阿尔巴特欲征服世界的行为在他眼中实在太过幼稚。不过，阿尔巴特的实力却远远超出了他的预想，很快司郎就落得遍体鳞伤。

“我对你们不感兴趣，我想要的，只是钥匙。”说着，阿尔巴特强行抓走了珠树。

第六章 异能者



司郎无法理解阿尔巴特口中的“钥匙”是什么，他只知道因自己的无力，最重要的人落入了敌人之手。珠树从小就是个爱哭鬼，不过这样一个爱哭鬼却总能在自己被人欺负时挺身而出。所以司郎从小就下了决心，将来要变得很强很强，不再让珠树哭泣……

在那之后司郎没有回到总部，而是失魂落魄地在外游荡，若不是偶然遇到了大地他还不知道这段期间各地的守护者支部都遭到了攻击。大地告诉司郎，守护者总部决定发动所有成员进行反击。可司郎却表示自己无法战斗，自从见识到阿尔巴特的天之密斯贴卡的力量后他就失去了斗志……不愿看到自己承认的竞争对手变得如此懦弱，大地拿出密斯贴卡向司郎发起进攻。

另一方，珠树醒来后发现自己和阿尔巴特在一个奇怪的空间中。阿尔巴特告诉



珠树，他曾经从另一个世界召唤来了巨大的能量，不过那股能量在通过“门”的时候变成了密斯贴卡并分散在世界各处。阿尔巴特并未死心，他决定重新召唤这股力量，而珠树则是实现自己野心必不可缺的“钥匙”。

在大地的帮助下司郎重新振作了起来，回到总部后与成员对话，接着来到支部长室得到强力密斯贴卡——泰斯特罗莎。乔纳森称他们已经掌握了阿尔巴特和珠树的位置，跟着乔纳森来到地下空间后笔直前进，在深处再次见到阿尔巴特。看到司郎前来营救自己，珠树没有丝毫喜悦，因为她刚刚从阿尔巴特那得知了惊人的真相——自己和密斯贴卡一样，是阿尔巴特从另一个世界召唤来、拥有足以毁灭世界之力的存在。为了大家的安全，珠树觉得自己不该再呆在这个世界。

“不要考虑别的东西，珠树你自己希望留在哪？”“当、当然是司郎和大家所在的世界啊！”

见司郎在得知了真相后依旧将自己当作伙伴，珠树终于不再犹豫，挣脱了阿尔巴特的制御后她化身为密斯贴卡，助司郎击败阿尔巴特。

第七章 各自的强大

之前的攻击虽然给阿尔巴特造成了重创，但最终还是被他溜掉了。回到基地和组织所有成员对话一次后回到支部长室，乔纳森称阿尔巴特想要从另一个世界获得力量，必须通过“门”。而之前他们在各地发现的小门，应该是维持“门”（グランナーク）平衡的特殊装置。为了阻止阿尔巴特的计划，乔纳森下令将小门毁灭。

LV7 魂喰の复活



在之前调查NEXT公司时失踪的黑木被找到了，受了重伤的他正在医院接受治疗。司郎和珠树决定去探望黑木，刚到Ｘ区珠树就嚷着要买土产，追着她来到一家点心屋后发现黑木在这排队买吃的，看来他的伤并没有乔纳森所说的那么严重。回去之前解决两名小混混，任务完成后黑木成为同伴。

LV7 IX区ゲート破坏

本次的目标是破坏沙漠神殿里的小门。任务开始后向右走，救了一名被人欺负的地质调查员后前往热风沙漠，与热风沙漠中的一名男子对话便可穿过沙漠。一路消灭数名杂鱼后终于抵达神殿，在这里大伙再次遇到了鹤来。鹤来的各项数值都很高，最麻烦的是他一回合可以进行两次攻击，若角色的HP不高建议把驱动技能都设为防御类，不然很容易被秒杀。击败鹤来后成功将小门破坏，任务完成。



LV7 放火魔あっくん

Ⅴ区森林地带发生了连续纵火事件，若放任不管的话会损失大量资源，和苹果一起去找犯人吧。在地图左侧消灭两名异能者，接着向地图右方前进就会发现纵火犯，将其打败便可完成任务。

LV8 VI区ゲート破坏

第一扇小门已成功破坏了，接下来的目标就是Ⅵ区山顶上的第二扇门。清除一路上的杂兵来到山顶，没想到浩太早已埋伏在此。浩太和俊也一样都是以道具和异常状态攻击为主的角色，建议先把一旁的女性异能者消灭再集中火力对付他。获胜后俊也成功说服浩太，两人重归于好，而第二扇门的破坏任务也完成了。

LV7 美しき水面



有恐怖分子宣称要炸掉Ⅶ区的密斯贴卡动力部，怎么能让他们得逞呢？直接乘船前往瀑布，剧情结束后前往“水の游步道”，往左走找到一名异能者并将其消灭。再回到瀑布处会发现一座小岛，上岛便能抓到恐怖分子。



LV8 Ⅷ区ゲート破坏

三扇小门只剩下最后一扇了，最后一扇在Ⅷ区的冰结公园中。任务刚开始苹果就把密斯贴卡给弄丢了，在三岔口打倒两名异能者后向左走，与男子对话并前往博物馆将里面的异能者全部清理掉，接着前往冰结公园就能找到拣到苹果密斯贴卡的人。通过武力夺回密斯贴卡后进入公园深处，这一次挡在司郎面前的是为了金钱而跟随阿尔贝特的卡莲。和卡莲的一战没有什么难点，旁边的杂兵会无限复活，不需要理会，胜利后成功将最后一扇门破坏。

终章 密斯贴卡

三扇门的破坏任务完成，剩下来要做的就是将阿尔贝特绳之于法。

LV9 XⅢ区最终决战

最终任务正式开始，苹果和俊也等人负责清除周边地区出现的不良异能者，而司郎要做的是和珠树一起进入地下空间捉拿阿尔贝特。调查都厅大楼内的公告，然后进入电梯调查墙上的装置并输入“シイハラ”。来到15楼后消灭两名异能者，接着找到电梯，调查墙壁并输入密码“アルバート”可前往98楼。在98楼打倒挡路的异能者获得一张ID卡，之后一路前进再次遇到野兽。接下来是司郎和野兽一对一单挑，本战需要速战速决，因为野兽的驱动技能一旦发动攻击力将达到300以上。打倒野兽后继续前进，在最深处两人终于见到了阿尔贝特。让司郎吃惊的是明明三扇小门都已被破坏，通往异界的门依旧被打开了……

第一场战斗BOSS的HP无限，不需打败他，只要撑过几个回合就可以了。见司郎等人陷入了苦战，一直躲在暗处的皮塔突然冲向了阿尔贝特。皮塔的密斯贴卡短时间内封住了阿尔贝特的力量，为司郎他们制造了反击的机会。

最终BOSS 阿尔贝特

和阿尔贝特战斗时每过一回合周围环境的属性都将产生变化，雷、风属性的场地会让阿尔贝特的敏捷增加30，而火、冰属性的场地则会让他的攻防能力增加30。阿尔贝特的2级驱动技能是将我方角色手臂上的密斯贴卡全部破坏，一旦中招很容易被他翻盘，建议多准备一些可破坏对手密斯贴卡的技能，阻止他发动驱动技能。

最终，阿尔贝特倒在了司郎的剑下，此时其他同伴也成功击退了阿尔贝特的私人部队并陆续赶到。眼看野心无望实现的阿尔贝特将自己全部的生命力注入了密斯贴卡使其暴走，欲用这股力量强行打开通往异界的大门。阿尔贝特成功了，众人清楚看到了异界的巨大魔爪从门缝中伸出，难道只能眼睁睁地看着阿尔贝特获得灭世之力吗？就在大伙不知所措时，皮塔不顾珠树的反对冲了上去，它释放出自己全部的力量，与异界之门一起消失在众人的眼前……



通关之后

读取通关记录后回到基地可接受至今出现过的所有任务，并且还新增加了EX任务，而大地和美空也将成为同伴加入队伍。



游戏的整体素质还算不错，音乐、画面的质量都达到了一定的水准。融入卡片游戏要素的战斗感觉十分新鲜，上手也不是太困难。可惜的是游戏整体的难度并不高，除了少数的单人战外，有挑战性的战斗并不多，想要体验紧张刺激的战斗基本只有通过联机对战了。



《西格玛倍音》主线剧情解析以及部分名字考证

文 古梓
编 胧月
美编 Juxi



研究中心 CENTER RESEARCH

西格玛倍音				
SIGMA HARMONICS				
NDS	Square Enix	RPG	2008年8月21日	日版
	1人	1Gb	5490日元	无对应周边

《西格玛倍音》是今年NDS上一款不可多得的全新概念游戏，游戏最创新的一个理念便是将推理部分的AVG游戏形式和战斗部分的RPG形式进行融合，成为一款重新定义的A·RPG游戏。既然有AVG的内容，那么剧情自然会占相当大的比重。不过和繁多的杀人推理事件比起来，本作真正的主线剧情却在第六乐章才浮出水面，可篇幅过短、该说明的部分又没怎么细说，难免让玩家看得是一头雾水、不明所以。下面就让笔者根据“用语集”中的注解，以多个角色视点切入的方式来稍微将这个错综复杂的故事整理一下，缕出一个头绪，好让各位看官能进一步了解本作主线剧情的精妙之处。必须说明一点，本文中对官方完全不加说明的甚至自相矛盾的部分不加阐述，还望各位见谅。

开始吧，仅有一个的未来！



我是谁？我并没有名字，因为我是Σ。所谓Σ，并非只是一个名字，更不仅仅是个数字符号。它是一个极其重要的标注，因为它是所有调律者的总称。其实，Σ是世界渴望回归原来历史的力量具体表现出来的产物。当世界的历史发生了扭曲之时，这股自然的回归之力就会诞生出Σ。Σ诞生之时必然会以这个世界中能力最高的人为原型出现，而他们所要做的就是对世界进行“时之调律”（对过去历史的修复），从而令世界回归到正确的历史中去。

如果硬要给我安个名字的话，我想我大概应该叫“法水西格玛”，为什么？因为，



我是以一个名为“法水麟”的小男孩为原型而诞生的Σ。说起我的诞生，就不得不提及人类历史上波及面和规模都颇为巨大的一场战争，这场战争被人类称之为“第二次世界大战”。当时就在表面世界人类用着各种军事化武器相互厮杀战斗的时候，在另外一个领域却也同时发生了另一场战争，那是“使人”间的战斗。所谓“使人”其实就是一帮持有特殊能力的人群，这些特殊能力多是世代相传的，其中有操纵音律诞生奇迹的“音使”，也有以“札使”这一类将神灵召唤降临在自己身上战斗的特殊类型，更有操纵元素之力战斗的一族。

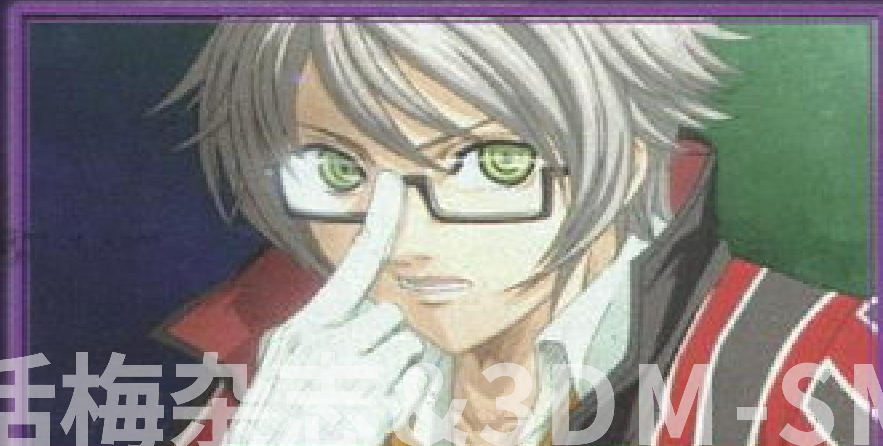
在“第二次世界大战”正打得如火如荼的时候，“使人”却分成两派，其中一派以“现人神‘皇’”为中心，他们提倡使用特殊能力去参加世界大战以夺取“圣战”的最后胜利。如果对日本历史稍微有所接触的朋友应该会知道这个所谓的“现人神”到底是指谁。没错，现人神指的正是日本天皇。公元645年日本实施大化革新后，天皇被称为“明御神”或者“现人神”，以此来表现天皇是以凡人身分降世的具有极高权威的神。另外一派则是以黑上家族为中心拒绝行使和逢魔战斗以外力量的人。

虽然这场“使人”之间的战斗最终是以世代掌管大时钟的黑上家族取得胜利并最终让两派达成和解，但是却因为某个事件的发生使得禁忌的门扉被开启，大量的逢魔出现在了人类世界中。逢魔是存在于时间和时间缝隙之中，超脱于时间之外的魔物。是游荡于时间洪流中，加害于人类的可怕生物。因为逢魔不受时间的约束，所以可以出现在任意时间中，不过它们无法对过去时间中的事物进行干涉，只能通过迷惑某些过去的人的心智来改变历史。也许这只不过是一次偶然，但在之后的我看来，这却是个必然，是世界自我意识渴望的结果。眼看着逢魔就快要给整个世界带来毁灭，为了拯救无能的人类，黑上家族最终决定借助大时钟的力量以“时之纺”术式强行改写过去，让世界恢复和平。

说到大时钟，那可是大有来头，它简直就是黑上家族的至宝。大时钟关闭的是通往“时之夹缝”的通道，正是因为大时钟的存在，才让强大的逢魔不至于出现在人类的世界中，而人类要想进入“时之夹缝”就必须依靠大时钟的能力。在“时之夹缝”中，“音使”可以给予时间轴方向性，从而纺织出通往某个时代的通道并使其安定下来，这就是“时之纺”。其实黑上家族还存在着另外一种禁忌之术，那就是“时之渡”。乍一看会以为这两者好像不存在差别，因为都是时间跳跃，不过区别却在于通过“时之纺”虽然可以回到过去，却无法对过去的一切进行直接干涉。“时之渡”则不同，它可以让使用者直接出现在过去并对历史进行直接干涉。不过因为“时之渡”的强大效果，所以需要施术者具备更加强大的神力以及控制方面的纤细度，能达成这些条件的人在所有“使人”中数代才能出现一人。

因为黑上家族这个扭曲历史的行为，所以世界便诞生出了我这个Σ。为了让世界回归正确的历史，我开始了和黑上家族旷日持久的战斗。某天，我发现了被黑上家族关闭于“时之夹缝”中的一对非人兄妹。之所以称他们为“非人”，是因为能进入“时之夹缝”的除了施术者便只有逢魔，不过他们既不是施术者又不是逢魔。不知道出于什么原因，也许只不过是我一时的心血来潮吧，我解开了这个作为自己的原型的少年“法水麟”身上的枷锁。那时候我根本就不知道，自己这个看似任性的行为会给世界带来多么可怕的混乱局面。

结果，在我毫无察觉的时候，整个世界成了一个多重混乱的倍音（HARMONICS，



也就是本作标题位于Σ之后的那个词汇）的世界。倍音来源于音乐用语，具体指的是由弦的分段产生的较高的音调。倍音的音调高低取决于弦分成多少段振动，振动的段数越多，音调就越高。正因为“倍音”具备这种特性，所以我们便给它赋予了一个特殊的独有引申意义“平行世界”。说起“平行世界”，比较简单的理解便是在同一个时间同一个分歧点中出现了不同的选择，每一个选择所发生的变化就会引导出一个不同的未来，处在相同时间却又具有不同未来的世界便是平行世界。时空混乱得越严重，诞生的平行世界就越多。只要我们调律者持续对世界进行调律，那么终有一天众多平行世界都会得到回归统一。



如果只是产生平行世界，那么一切都还不是问题。可问题是法水麟之后的行动所引导出来的是一个混合多重世界，连带的还出现了多个Σ。一个是最初的世界的我，另外一个则是未来世界的Σ（也就是黑上西格玛），还有一个，是完全不具备调律能力只是一味徘徊于众多平行世界中的Σ。如果要让世界回归它所渴望的真正的历史，那么所有的Σ就都必须对他们所属的世界进行调律才行，换句话说光靠我一人是绝对不可能完成使命的。

然而令我纳闷的是，为什么黑上西格玛久久没有动作？无奈，我唯有来到他所在的世界，这才发现，这个世界并非是原来那个因为法水麟篡改历史而导致的黑上家族全灭的世界。这是怎么回事？眼前的世界好像被某股意志给支配着，又借助了某人的记忆重新构筑了一般。在这个世界没有战争更没有任何的破坏，到处一片和谐，而那个所谓的黑上西格玛根本就好像忘记了一切似的，只是一味地享受着这个只有快乐没有悲伤的世界。原来是这么回事，我终于弄清楚了，黑上西格玛诞生的原型竟然是法水麟最早篡改历史的牺牲品，黑上家首领黑上静马的儿子黑上ゆう（黑上优）。

黑上优这个小男孩，虽然外表看来软弱无能，好像并不具备什么力量。不过所有人中只有黑上静马这个父亲知道儿子体内隐藏着的强大力量。虽然到现在我也不清楚这股力量到底是什么，不过我很清楚一点，这个孩子是“不安定的存在体”。我这么说可不是凭空臆断，因为存在于平行世界并不是指在某个时间生存或者死亡，而是指是否存在于历史中。黑上优因为穿越了“未来”这个极其不确定的时间，导致他个人的历史联系中出现了不透明的“空洞”，所以优自身也就变得极其不安定。

正因为黑上优本身的不安定性，才造就了现在的黑上西格玛。原本应该完成修复历史职责的黑上西格玛却莫名地遇到了突发情况，优自身能力的觉醒使得整个世界的时间发生大爆炸，从而导致黑上西格玛作为Σ的那部分记忆被强行破坏殆尽。黑上西格玛为了能保住身为Σ的自己不得不对世界进行再构筑。最后，黑上西格玛以优的记忆为基础构成了这个全新的和谐的世界。怪不得他会忘记自己的使命，不过我却绝对不允许他这么做。没错，要引导他重新履行自己的职务，最简单的方法当然是将这个建立在虚假基础上的空中楼阁彻底摧毁，让他自己去面对真正的世界。

时间是任何东西都难以替代的！为了达成目的，我故意改变了自己的姿态，成为了常人眼中“神秘的黑衣人”。当然，我这么做也是有理由的，因为我担心在黑上西格玛的世界中会遇到自己的原型“法水麟”，这样只会让历史的歪曲变得更加严重，所以我必须在保证隐藏自己身分的同时，给予黑上西格玛一定的引导，让他完成世界调律的使命。



你到底是牺牲了什么才来到这里的？



我的名字叫法水麟，我从未庆幸过自己的诞生，因为世界所有的扭曲都是因我而起。我们家族“法水”，可以说是“使人”中的佼佼者，如果将黑上家族视为“使人”的“本流”立于顶点之上的话，那么法水家族则是作为“源流”而被皇族隐藏起来。就在第二次世界大战“使人”们分成两个派别战斗之时，法水家族却在进行着某项神秘的研究。最终，我们家族的一名研究员创造出了两个逢魔和人类的混合人，其中一个是病弱的少女，另一个则是隐藏着巨大力量的少年。这个少年就是我法水麟。

可不知道为什么，以我们兄妹的诞生为标的，禁忌的门扉被开启，大量逢魔从门的那一边涌出来一下子便蔓延了整个世界。表面看来黑上家族为了拯救濒临毁灭的世界而不得不使用“时之纺”，但“将法水家族从历史中彻底消去”这个举动却让我看出了他们的真正目的，他们是害怕法水家族的力量。结果，我们兄妹俩平白无故地就失去了自己的家族。但黑上家族的人把事情做得这么绝还不满足。因为我们俩人身体内拥有一半的逢魔特性，使得即使时间再怎么改变我们也不会受影响。他们觉得如果放任我们继续存在于这个世界，世界必将再次发生扭曲。于是这帮自私的人类竟全然不考虑我们的感受，将我们幽禁在“时之夹缝”中。

也不知道过了多久，一个和我长得很像的男子解开了囚困住我的枷锁。这时候，我的心中充满的是对黑上家族无尽的仇恨，为了复仇为了让他们也感受一下被灭族的痛苦，我可以付出一切代价。为此，我付出的第一个代价就是我那病弱的妹妹的生命，没办法，我必须这么做。因为黑上家族祖传的术式“时之纺”和“时之渡”都必须依靠大时钟来发动，而大时钟是不会无偿地实现你的愿望的，说出来你也许会吓一跳，它所渴求的居然是“使人”的鲜血和灵魂。正是因为这巨大的代价，使得黑上家族同时将这两种术式列为禁忌之术。那么或许你会问，为什么黑上家族所禁忌的术式我会懂得如何使用？法水，意为“成为源流的清澈之泉水”，事实上，我们法水一族掌握着世上所有“使人”的术式，所以使用“时之渡”对我来说根本就不是什么难事。

即便我成功回到过去用直接干涉的方式改写历史，也未必就真能将黑上家族从历史中消去，这时候我想起了他们一直以来所封印的那些逢魔人。所谓逢魔人，是立于逢魔顶点的个体。他们不但拥有比逢魔更为强大的力量，而且可以保持着人的形态，更具有逢魔无法企及的智慧，他们懂得如何操控逢魔改写历史。如果靠他们，我的篡改历史的计划就一定可以成功。虽然黑上家族总共封印了三十三个逢魔人，不过我只解放了其中两人，那就是男逢魔人“迪克森”和女逢魔人“克里斯蒂”。起初他们对我并不友善，不过当听到我要毁灭黑上家族时，他们却很乐意和我合作。因为他们和我一样也都对黑上家充满了仇恨，他们之所以会变成现在这样，完全是黑上家族一手造成的。我上面不是说过吗，发动“时之纺”或者“时之渡”都需要付出“使人”的鲜血和灵魂，那么失去了灵魂的人到底会怎么样呢？答案就是那





些在时之夹缝中失去的灵魂会从时间轮回中超脱出来，并以“逢魔人”的姿态获得重生。迪克森和克里斯蒂都是当年被黑上家族当成祭品献给了大时钟的，他们当然希望向万恶的黑上一族复仇。

这个计划本来看似天衣无缝，我最先让黑上家首领之子死于车祸，后来又通过逢魔人的操纵让黑上家族内部发生多起杀人事件，很快这个家族就会被灭绝。没曾想我们的计划却被某股神秘的力量给破坏了，一个自称黑上西格玛的“音使”和一个名为月弓ネオン（月弓弥音）的“札使”，仅仅依靠他们便将强大的两个逢魔人重新封印了起来。即使我后来再次解放了他们，可他们最终还是败在了这俩人手上，这到底是怎么回事？

“你们到底要夺取我们的什么才会满足，难道光夺取生命还不够吗？”“还给我，我所爱的人，我们的生命，我们的自由！”当克里斯蒂发出如此充满伤感意味的哀号过后，我不得已来到了黑上西格玛所在的世界，看到的却是一脸伤感的黑上西格玛。“你到底是牺牲了什么才来到了这里？”我很清楚他伤感的原因，因为就在刚才月弓弥音整好就在他眼前消失了，而且是以最为惨烈的状态消失的，残留在他脸上的斑斑血迹早已经将一切告诉给了我。面对我近乎嘲讽般的质问，黑上西格玛显然并不清楚到底是怎么回事？哼，他这个傻瓜，真以为“时之纺”是取之不尽用之不竭的神迹吗？月弓弥音的消失就充分说明了问题，是你，就是你，黑上西格玛，是你的无知把月弓弥音的生命当成了祭品献给了大时钟。

正当我得意忘形地满足于践踏黑上家族后人的心灵以达到复仇快感的时候，这个戴着眼镜的家伙居然发动了我根本就没有见过的术。“回归吧，我的世界！”这不可能！我体内有逢魔的特性，要用操纵时间的方式来让我消失是绝对不可能的，我根本就不受时间的约束。但现在的我却的的确确在消失中，这是怎么回事？难道……难道……黑上西格玛和解开我枷锁的那个人一样，也是Σ？没错，这并非是对扭曲了的历史进行调律从而让世界恢复本来面貌的术式，而是更加彻底残酷的方法，是“世界的否定”。黑上西格玛，这个男子居然对世界进行再构筑，他企图构筑一个从来就不存在我“法水麟”的世界！

让我们一起看看吧，你所创造的崭新的未来。

我的名字叫月弓弥音，其实我最正式的名字叫月弓音音，同时我还有个小名ねね（奈奈）。不过现在的我却并非是音音，也不是奈奈，说了也许你们会不相信，因为我也是Σ，月弓西格玛，我是以月弓音音为原型诞生的不完整的Σ。为了将我这个Σ和我的原型音音比较好的区分开去，所以我才有了月弓弥音这个名字。

说起我的诞生，其个中曲折真是连我自己都未必能完全弄清楚。一切的源头都是因为法水麟篡改了历史。那时候他的第一个目标就是黑上优，所以他改变了过去令黑上优死于车祸。月弓音音本来就视优为自己的



亲生弟弟般看待，一直以来都是以姐姐的身分保护着这个胆小懦弱的弟弟。而现在，优居然就惨死在了自己眼前，她实在无法接受这个现实。为了救优，当时年纪尚小却已经具备强大力量的她发动了通往未来的“时之纺”将优送到了具备不同可能性的不确定的未来。就在她牺牲了自己的性命努力争取优活下来机会的时候，历史却已经因为她的这个术式而发生了根本的扭曲。于是，我这个月弓西格玛就诞生。

不过因为音音进行的是几乎不可能的未来的“时之纺”，所以在这种不完整状态下诞生的我并不具备修复历史的力量，只能徘徊于众多需要被修正的未来的平行世界中。或许因为滞留于世界的时间太久了，又或许是受到原型月弓音音的影响，我渐渐融入到人类社会中。之后当我感知到了以“音音送到未来的优”为原型的黑上西格玛诞生的未来后，不知不觉间心中便只剩下一个愿望，那就是等待着和黑上西格玛相遇的那一天。

结果辗转了不知道多少个世界，我终于遇到了他。“我一直在等你，西格玛。”也许这就是我所渴望的，然而优的突然觉醒却令黑上西格玛发生了根本的变化，后来他更为了保证自己继续存在于世而彻底构筑了一个新世界。既然这就是你的愿望，那么我也会一直陪在你身边。随后，我忘却了所有，和他一起开心地生活在这个世界上。我们一起练习、一起上学、一起跷课、一起吃东西。我多么希望，这样的日子可以永远持续下去。可惜，神秘黑衣人的到来，却让这个本来看似和谐的世界瞬间崩溃。而黑上西格玛也不得不和我一起找寻“历史的变更者”。当我们将女逢魔人克里斯蒂彻底封印的时候，我记起了一切。



我们频繁使用的“时之纺”是需要付出代价的，我不想看到黑上西格玛死，所以死的只能是我。最后我留下了眼泪以及一句道歉的话语“对不起”，我不知道这到底是悲伤还是喜悦，也许我希望的只是他能活下去，仅此而已。为了他，就算我的肉体被数十把冰刺给贯穿也无所谓。

奇怪的是我并没有完全消失，而是一直存在于他的身边，只是他没有觉察到而已。为什么会这样呢？按理说在和法水麟的最后交手之时，黑上西格玛已经实现了对世界的否定，他否定了法水麟的存在。没有了法水麟，自然就不会发生过去历史的篡改，这样黑上优就不会死于车祸，而月弓音音也就更不需要发动未来的“时之纺”来拯救黑上优。要知道我月弓弥音诞生的原因就是“音音的时之纺”，这个术式没有发生，月弓弥音这个∑自然就不可能诞生于世。也许，黑上西格玛在发动世界再构筑时受到其内心强烈渴望取回月弓弥音这个意志的影响，所以本来应该完全消失的我才会以近乎歪曲的形式出现在这个需要调律的世界中吧。不管怎么样，我都会在你身边陪伴着你的，黑上西格玛。所以，我不管你的选择是什么，只要你做你自己想做的事情就行。就让我们一起看吧，那个由你所创造出来的崭新的未来。

我要否定这个世界！

我是黑上西格玛，原本应该享受着平静生活的黑上家族的后人。不过那一天，我的记忆却越发地混乱起来，仿佛有一段本不应该忘却的记忆不时地窜入我的脑海之中。那是一片充满血色的世界，一个女子，不，也许是一个女孩，她长得很像月弓弥音。女子



紧紧抱着一个小男孩，为什么她的脸上会如此地悲伤？

神秘黑衣人的出现改变了我的一切，法水麟这个“历史的变革者”更让月弓弥音惨死在我的面前。一直到那一刻，我才知道弥音对于我来说是多么珍贵的人。在悔恨之余，我彻底否定了这个世界，我要夺回原来那个世界，那个有弥音陪伴在身边的世界。

等到我睁开双眼时，发现了弥音果真就在我身边，可她却好像不记得我这个人似的，之后我更遇到了黑上佳子。一位早已经白发苍苍却仍旧能够借助九条家世代传承的操控元素之力，靠风之元素刺激身体的新陈代谢从而让外表保持年轻的神奇女子。通过佳子的介绍，我才明白过来，这里并非是我原来的那个世界，而是一个“使人”几乎被杀尽，调律者就快要取得最后胜利的世界。我眼前这位酷似弥音的女子也不是弥音，而是美巫女，她是音音的孙女，而音音早在很久前为了救黑上优死于车祸中。

和法水西格玛的相遇绝对是我作出重大抉择的第一步，因为我和他同样都是Σ。我虽然早就因为记忆的破损忘记了Σ的使命，可却在他的引导下最终完成了世界的调律。奇怪的是，Σ本来就是世界渴望回归正确历史之力具现出来的个体，当世界调律结束之时，这个个体自然就会消失，可我却并没有如法水西格玛所希望的那样消失。最后他得出了一个结论，因为我是以“不安定的存在个体”黑上优为原型诞生的。现在的法水西格玛已经不再执着于让世界历史回到正确的方向，他要的是那个正确历史所引导出的结果，即世界上的所有人类因为逢魔的出现而全部被灭绝。所以他要杀死所有的“使人”，只要这世上没有“使人”就不会有任何人来阻碍他的计划。

如果说法水西格玛在其几乎完美的行动部署中出现了什么错误的话，那就是他低估了忘记Σ的职责努力要夺回属于人类未来的我黑上西格玛的能力，同时他也错误估计了黑上家的觉悟“最后的时之纺”。那是以美巫女释放出最大力量纺织出通往可能性的未来之时，并且以黑上家首领黑上优的生命为代价。最后，我得到了力量，打败了最强调律者法水西格玛，并且对世界进行重新构筑。

那是一个崭新的世界，没有争斗也没有硝烟，就连空气中也充满着沁人心脾的甜美气息。在明亮温暖的阳光之下，微笑着的男子对着女子的呼唤说出“欢迎回来”的话语。也许他们就是我和弥音，也许他们只不过是和我们俩人长得相似而已。又或者我黑上西格玛和月弓弥音真的存在于这个世界上，这一切，无人知晓。



关于众多杀人事件中的必然

当游戏进展到最后的超推理之时，也许各位已经发现了，这不仅是理出一个最终脉络的机会，更是让我们发现其中存在的众多必然的大好时机。

首先是必然要死的人，这个人就是姬笼百合子。为什么这位善良的眼镜女仆一定要死呢？因为姬笼家和守人家都是世代保护黑上家的一族，与擅长近身战斗的守人一族不同，姬笼一族掌管的是结界的力量，大时钟的结界正是姬笼百合子负责构筑的。她不死，大时钟的结界就不会被破坏，也就不会发生之后的一系列事情。所以对于历史变革者而言，她必须死。

其次是绝对没有成为犯人的俩人，不

用说，自然是黑上优和月弓音音。黑上优不会成为犯人，是因为他本身的存在就极为不安定，逢魔无从入手。那么月弓音音为什么不会被逢魔的邪恶意识给控制呢？那是因为月弓一族本来就是为了委身于神而诞生的容器，他们具备的神圣体质哪是邪恶的逢魔可以干涉的。从这一点看来，月弓音音和法水麟倒是极为相似的两个人，他们的存在都会令历史产生歪曲，惟一的区别是麟是故意为之，而音音是无意的。



关于名字的考证

本作巧妙地把音乐和推理两个元素结合了起来，音乐部分的联系自不用说，那么推理部分的联系莫非仅仅止步于众多离奇的杀人事件吗？其实不然，本作很多名字都是大有来历的，不信，且看笔者摘录的一小部分名字来历考证吧。

游戏中男逢魔的名字叫迪克森，其实这名字来源于美国著名推理小说作家约翰·迪克森·卡尔。因为他的小说一直都是以“密室杀人”作为主题的，所以被人称为“密室之王”，加之他所描写的几乎都是完全不可能达成的犯罪，因此也得到了另外一个称号“不可能犯罪的作家”。他笔下塑造的名侦探不少，最为人所津津乐道的便是菲尔博士以及梅尔维尔爵士。在著名小说《三口棺材》的一个章节“密室讲义”中，他更让自己笔下的名侦探菲尔博士探讨起密室题材小说的手法。如果各位觉得这似乎只是“名有相似”而已，那么各位不妨接着往下看。迪克森最后的变身名字是“ラウドバンコラン”，十分接近于“アンリ・バンコラン”（亨利·班克林），而后边这个名字整好就是约翰·迪克森·卡尔塑造出来的第一位名侦探。

同样女逢魔的名字克里斯蒂也是来头不小，她的名字来源于英国作家阿嘉莎·克莉丝蒂。她所著的著名推理小说有《东方快车谋杀案》、《尼罗河上的惨案》以及《ABC谋杀案》等，其人更是英国女王钦点的“侦探女王”。她塑造的最成功的两位名侦探便是“小胡子侦探”赫丘勒·波罗和“摇椅上的老妇人”马普尔小姐。不知道各位是否注意到克里斯蒂变身后的名字是“ミス・エルキュル”整好和“エルキュ　ル・ポアロ”（赫丘勒·波罗）如此的相似。

法水麟这个名字也绝对不是凭空拼凑而成，它来源于是日本作家小栗虫太郎的长篇侦探小说《黑死馆杀人事件》（觉没觉得游戏中第三乐章标题“黑上馆的杀人”和这部小说的名字颇为相似呢）中登场的名侦探法水麟太郎。同样的，游戏中第六乐章的标题“献给未来的供物”简直就是著名作家中井英夫的侦探小说名作《献给虚无的供物》的翻版。好家伙，一下子就凑齐了日本侦探小说史上三部奇书中的两部。

最后再说说一个人，这人就是一直侍奉黑上家族的面具管家。不知道各位是否有注意到，本作到了第六乐章的时候出现了一位名为“守人乱步”的管家，虽然长相和之前的管家一模一样，但官方却在用语集中强调此人和之前的管家并非同一个人。至于“乱步”这个名字的来由估计很多人都已经猜到了，没错，正是江　川乱　。江户川乱步可是日本本格派的开山鼻祖，是他改变了推理小说在日本的地位。他的小说风格浪漫，且极富想象力。后来日本更设立了以他为名的江户川乱步奖，用于专门表彰新人作家。他笔下的名侦探最出名的当属明智小五郎，这下大家就会明白为什么人气推理动漫作品《名侦探柯南》中会有个迷糊侦探毛利小五郎了吧。



文 RICHTER 编 羽纹 美编 澄香



继上辑的最速攻略后，本次为大家献上游戏研究方面的内容。要想完美收集作品中所有要素的话，需花费的时间在60小时左右，看来奉行完美主义的读者又有得忙活了（笑）。

超时空之钥

クロノ・トリガー

NDS				
Square Enix	RPG	2008年11月20日	日版	
1～2人	1Gb	5040日元	无对应周边	

研究中心 RESEARCH CENTER

龙之圣域

NDS版新增的要素之一，将剧情发展至“黑之梦”出现后就会在远古时代和中世这两处地图的右上角追加该迷宫（在地图上显示为绿色漩涡）。首先来到远古时期的龙之圣域，最开始会发现这里空无一人。从场景右上方的阶梯口离开会来到万年树之森（万年树の森/Millennia Wood），这里需要沿途消灭所有的敌人并调查森林尽头的闪光点，接下来再返回龙之圣域就会触发剧情并从村民处得到饰品“ドラゴンピアス/Dragon's Tear”（会心一击几率上升）。答应村民（对话中选择第一项）帮助它们解决困难后就可以正式开始接受各种委托事件了。

委托事件① 黄金之锤

在原始龙之圣域里与地图左下角的恐龙人对话并接受寻找传说中的黄金之锤的任务(对话分支中选择“はい/Yes”)，之后从下方的出口出去就能来到大湿原(Great Southern Swamp)，顺着道路一直前进可以在地图中央偏左下位置的树林中发现一个闪光点，调查后得到黄金之砂(黄金の砂/Golden Sand)。重新返回万年树之森的小树苗处使用黄金之砂令其开始生长，接下来进入中世的龙之圣域取得恐龙人的信任(对话分支中选择“はい/Yes”)。之后来到万年树之森时却发现本应长大的树木现在不见了，此时BOSS出现，对话中得知原来是它私自砍伐了树木，剧情结束后一路追击对方并发生战斗。



BOSS战 オウゴンハンマー/Goldhammer

名称		HP	经验值
オウゴンハンマー/Goldhammer		5800	2000
金钱	弱点	掉落物	盗取
10000G	—	—	—

战斗要点 使用物理招式对目标发动攻击会令其魔法防御减弱(之后物理攻击效果降低)，此时再释放强力的魔法便能对其造成巨大的伤害(之后BOSS攻击力上升)。由于对方的HP值很低，反复上述步骤3～4次就会被打倒。需要注意的是BOSS在濒死状态下会追加一招“目标HP固定残留1”的技能。

战斗胜利后得到黄金之锤，把它交给任务委托人(对话分支中选择“はい/Yes”)得到10万金钱和究级圣灵药作为奖励。

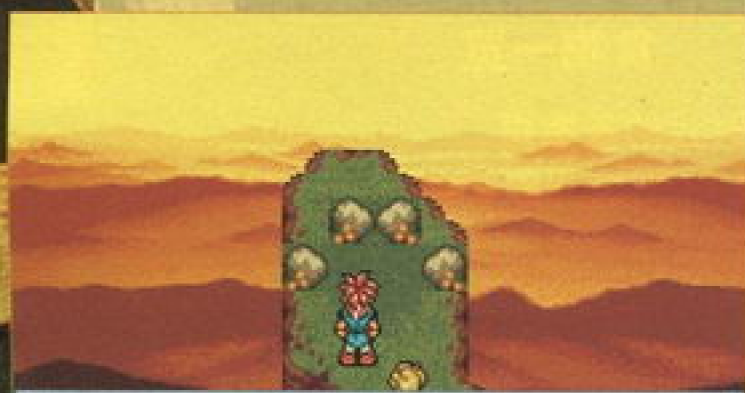
委托事件② 虹之原石

在完成“黄金之锤”委托的前提下与龙之圣域里左上角的恐龙人对话得知它的孩子病倒了，需要一种名为虹之原石(虹の原石/Prismastone)的物品来为其治病。接下委托后前往大湿原，在这个地图的右下角有条道路通向新区域绿山(Mount Emerald)，与山路口截断通路的紫色“努”对话进入BOSS战。

BOSS战 番人ヌゥ/Nu Guardian

名称		HP	经验值
番人ヌゥ/Nu Guardian		6100	2500
金钱	**弱点**	**掉落物**	**盗取**
0G	—	—	モップ(Mop)

战斗要点 该BOSS有个特点，那就是承受物理攻击时会对攻击者强制实施缓慢魔法作为反击；而承受魔法攻击时会用完全相同的魔法进行反击。事先装备上防御异常状态的饰品，再使用大威力的招式狠狠削减对方HP，这样不出几回合就能胜出。另外和之前情况一样，这个BOSS在濒死状态下同样会追加一招“目标HP固定残留1”的技能。



上山后沿路往上盘行，注意途中的鸟型杂兵只有魔法攻击能对其造成伤害，而恐龙人和甲壳虫怪物都只有物理攻击才能生效。来到山顶即可获得虹之原石，将它交给任务委托人后可以得到力量胶囊、速度胶囊和魔法胶囊各两个作为报酬。

委托事件③ ウリ二つの石

与通往大湿原道路下方楼梯边的恐龙人对话接受委托，之后进入场景中央偏上的洞窟里把之前得到的虹之原石放在祭坛上(左右两侧皆可)。接下来乘坐时空飞艇来到中世的龙之圣域，与守护在祭坛洞窟门前的长老对话得知需持有龙人之证(龙人の证/Reptmark)才可进入。而这种道具就掉落在此处大湿原地图的最左上角(有闪光点提示)。成功入手后长老放行，从里面取得虹之原石并返回远古时代将其放到祭坛的另外一侧，剧情之后得到秘宝珠(Saintstone)，将它交给委托人得到机器人的专用武器ドラゴンアーム/Dragon Arm。

委托事件④ 番人ヌゥ

在持有秘宝珠的状态下与龙之圣域东侧偏左位置的恐龙人对话了解到将秘宝珠长时间放在绿山山顶就能使其强化的信息，之后按照如上所说去那里走一趟吧。宝珠放置完毕后乘坐时空飞艇前往中世的龙之圣域，通过下方的大平原(Southern Glade)去绿山将宝珠取回，不过没想到的是山间的某处藤梯坏了导致众人无法到达山顶。回到龙之圣域与右下角的恐龙人对话了解到制作藤梯的素材“结实的藤”(丈夫なつた/Sturdy Vines)在大平原可以找到，之后前往大平原的右上角调查地上闪闪发光的物品就能得到这种关键道具。但接下来再次来到损坏的藤梯前却发现仍然修复不了，此时魔王提醒大家可以去远古时代看一下，来到远古时代的相同地点用素材制造了一副新的藤梯，这样返回中世就能继续前行了。来到山顶时发现黑色的“努”，与其对话后进入BOSS战。

BOSS战 达人ヌゥ/Nu Master

名称		HP	经验值
达人ヌゥ/Nu Master		8800	3800
金钱	**弱点**	**掉落物**	**盗取**
0G	—	—	モップ(Mop)



战斗要点 使用任意招式攻击BOSS后会强制遭到对方的体力吸收反击，因此要使用大威力的招式保证伤害量超过对方回复量。注意冥属性的魔法会被BOSS完全吸收并作为HP回复，切记不可使用。当BOSS被打至濒死状态时会对自己使用各种能力强化的技巧，另外此时任何一种属性魔法都会被其吸收，要特别注意。

战斗胜利后前往山顶取得引导之宝珠(导きの宝珠/Waystone)，将其交给委托人可得到身体防具ノヴァアーマー/Nova Armor作为报酬。

委托事件⑤ 建筑素材

在中世的龙之圣域里与东北侧的恐龙人对话领取任务，之后再与入口处的恐龙人对话得到一些情报。接下来从大平原左面的出口离开来到之细道(龙の细道/Winding Passage)，这里左、右下角的墙壁其实可以直接穿过去，里面有宝箱。在细道的上方有关键道具“钢のかたまり”(Steel

Ingot)，取得之后原路返回。接下来去原始时代，从之前的任务委托人那里借到黄金之锤，然后再与它右侧的恐龙人对话被告知想要木材的话可以去问问它的同伴，进入下方的万年树之森并找到右侧的恐龙人得到巨神木/Godwood，经过几番周折将所有收集到的物品交到委托人手中，它会以头盔ヘイストメット/Haste Helm相赠。

委托事件⑥ 洞窟的调查

在远古的龙之圣域与右下角的恐龙人对话接受调查洞窟的委托。之后穿越大湿原来到左侧的龙之细道，这里的构造与中世的那个完全相同，搜集完宝箱后从左侧的出口出去，此时引导之宝珠发挥力量为众人打开一条新的通道。利用旁边的记录点存盘后上行会强制发生战斗，胜利后自动返回圣域并得到魔王的专用武器制裁之大镰(裁きの大镰/Judgment Scythe)。这个时候再来到之前战斗的地方就能继续前行至太古之城(太古の城/Primeval Fortress)，城堡里有不少好装备，不要遗漏。在一处有三个房门的场景里，中间的门会将我们领到BOSS的所在地。

BOSS战 ディノファング/Archaeofang×2

名称	HP	经验值	金钱	弱点	掉落物	盗取
兄	8000	3200	0G	水	—	—
名称	HP	经验值	金钱	弱点	掉落物	盗取
弟	7500	3100	0G	火	—	—

战斗要点 两个BOSS分别有弱点属性，其中红色那个弱水，蓝色那个则被火克制。需要注意的是BOSS受到伤害时会强制抽取攻击者1/10的MP。另外比较棘手的一个地方是如果只击败兄弟中的其中一个，那么过几回合剩余的那个就会将被打倒的那个复活，虽然重复打倒它们经验值会累加，不过对于练级来说终究效率不高，所以还是推荐在对方HP不多的情况下用范围攻击将它们同时打倒。

战斗胜利后自动返回龙之圣域并得到艾拉的专用饰品ブレイブソウル(Valor Crest)。



委托事件⑦ 桥づくり



在中世的龙之圣域中与祭坛楼梯右侧的恐龙人对话接受委托，之后前往绿山山顶叫醒正在睡觉的“努”，这样它就会让出原本被挡住的去路。顺着新出现的通道看见一位正在修桥的恐龙人，它需要一个帮手来协助工作，找到刚才的“努”并与其对话，努愿意帮忙，不过需要克罗诺提供食物。返回龙之圣域与左下角的恐龙人对话得到スタミナ便当(Hearty Lunch)，将其交给努后它会继续要求主角一行人寻找食物以便自己能尽快地完成修桥工作。接下来前往下述任意一个地点取得食物并交给对方就行，完成后会得到身体防具ディノレザー(Saurian Leathers)作为奖励。

※如果此时还未完成“洞窟的调查”这个委托任务，那么寻找食物的剧情将无法展开。

食物一览

以下均为原始时代的各地点

- 在万年树之森里打倒最先出现的杂兵得到万年树の实(Millennia Fruit)；
- 打倒大湿原右上角的杂兵后得到スウィートバナナ(Sweet Banana)；
- 打倒龙之细道最左侧的杂兵后得到あぶり肉(Smoked Meat)；
- 打倒绿山山脉中部偏上位置的杂兵后得到干しキノコ(Dried Mushroom)；
- 打倒绿山山顶的杂兵后得到飞鸟の卵(Songbird Egg)；

委托事件⑧ 古之塔



如果此时已经完成了之前的7个委托任务，那么在离开龙之圣域时修桥的恐龙人会出现并告知克罗诺一行人桥已修好，在桥的尽头出现了一座古塔，恐龙人希望勇者们能去调查一下。顺着桥一路前行就能来到古之塔(いにしえの塔/Tower of the Ancients)，这个迷宫的道路不存在任何分支。

玩家只需沿路前行并收集宝箱即可，在途中打开某宝箱得到的生锈刀（さびついた刀／Rusted Blade），等任务完成后将其交给原始龙之圣域里存盘点左侧的恐龙人可以修复为克罗诺的专用武器青龙（Icewyrm）。在经过一段蜿蜒盘旋的楼道后会出现存盘点，之后再往前即遭遇BOSS战。

BOSS战 剑帝／Master-at-Arms

名称			HP	经验值
剑帝／Master-at-Arms			14500	7000
金钱	弱点	掉落物	盗取	
0G	—	—	—	
名称			HP	经验值
ブレードナイト／Bladesman			9000	1200
金钱	弱点	掉落物	盗取	
0G	—	—	エリクサー(Elixir)	

战斗要点 剑帝经常使用天属性攻击，我方可以装备上天属性吸收的防具来应战。注意它身边的骑士是会使用回复魔法的，应优先击倒（骑士会吸收冥属性伤害）。另外，剑帝在受到任何伤害后都会强制对攻击者进行物理反击，由于对方的防御力比较高，因此玩家要做好打持久战的准备。

战斗胜利后进入BOSS身后的房间会发生剧情，之后自动跳回到龙之圣域并从恐龙人那里获取青蛙的专用饰品英雄勋章（英雄バッジ／Champion's Badge）。

次元扭曲

Dimensional Vortex

在游戏通关画面结束之后，地图上会自动追加这个隐藏迷宫。次元扭曲一共存在3处（在地图上以紫色漩涡显示），它们分别位于古文明时期残存之村东面的森林里；A.D.1000年莉奈广场的下方以及A.D.2300年吉诺赛依圆顶屋的上方。在详细介绍迷宫攻略法之前先将基本规则说明一下。

●各时代的次元迷宫均由两部分组成，第一部分是由数个之前出现的迷宫场景随机组合而成（这其中也包含有小部分新场景，在后面会单独拿出来介绍），这些地方的敌人强度并没有发生变化，因此通过大部分场景会非常轻松，不过之前的宝箱均被取消了。在顺利通过随机迷宫后可以来到无名洞窟（名も无き洞窟／Nameless Cave），此时可以选择是继续探索或退出迷宫。选择继续深入的话会进入第二部分——各个次元扭曲对应的新增区域，这里才算是挑战的开始，在新区域的最后都有强力BOSS等待这大家。

●在探索“次元扭曲”的途中除到达无名洞窟或BOSS战前外均无法存盘。

古文明时期（B.C.12000年）

随机迷宫场景一览

魔王城／地底沙漠／大溪谷／玛诺利亚修道院／悲叹之山／格鲁迪亚之森／16号废墟／布迪郎巢穴

新增场景：大溪谷

●进入该场景后，在如下图所示位置有一条秘道，进去后可以拿到头盔“天使のティアラ／Angel's Tiara”。



▶秘道的具体位置，可以继续下行。

穿越5个随机场景后就能来到无名洞窟，其中左侧位置有个脱出点、右侧位置有个存盘点，利用上方的传送点则会来到新区域：冰雪原(Frozen Cliffs)。

攻略步骤

①先沿路上行，边走边注意回收途中的宝箱，之后从一壁冰柱上落下后会来到一个下滑区域，这里有很多的洞口。首先按住方向键↑+→移动到中央偏东位置的洞口，进去后发现来到了龙之细道，里面有玛尔的武器“ヴィーナス／Venus Bow”(攻击伤害强制777)。取得后出洞窟并利用东北方的长滑梯返回。接下来再进入下滑区域，这次前往西边的洞口，里面有魔王的专用身体防具“暗の羽衣／Shadowplume Robe”。将这些武具都收入囊中后就可以利用地图右下角的通道进入下个区域了。

②在一片雪域开阔地的中央部分有三个闪光点，调查后可以得到力量、魔力、速度胶囊各一个（由于地面雪白的原因，需要玩家仔细搜寻）。

③穿越上述地图后再往前行就能来到黑之洞窟进行BOSS战，此战玛尔强制出场，其余两个名额推荐克罗诺和艾拉。

BOSS战 白の影/Alabaster Shade

名称	HP	经验值
白の影/Alabaster Shade	16000	5000

金钱	弱点	掉落物	盗取
0G	冥、火	—	ヘイストメット(Haste Helm)

战斗要点 这个BOSS除了攻击力稍高外并无太有威胁的招式，我方只需让玛尔负责回复并一直使用三人协力技ファイナルキック(Final Kick)，这样不出5个回合即可将对方打倒。

※战斗胜利后玛尔的敏捷、命中和体力上升。

现代(A.D.1000年)

随机迷宫场景一览

地下水道迹/诸神瀑布/托鲁斯村里山/吉诺赛依圆顶屋/空中刑务所/提郎城/海底神殿/黑之梦

新增场景：诸神瀑布

●这个新增场景并没有任何特殊之处，只需顺着道路一直往东北方向走即可到达出口。

※在"黑之梦"这个场景中会遇到一种名为"ガズー/Ghaj"的怪物，从它身上可以偷到魔力胶囊，反复刷取并使用可让每位角色的魔力都达到顶级(前提是不嫌麻烦)。

穿越5个随机场景后就能来到无名洞窟，其中左侧位置有个脱出点、右侧位置有个存盘点，利用上方的传送点则会来到新区域：活火山(Volcano)。

攻略步骤



▲秘道的具体位置，可继续左行。

①进入迷宫后一路上行，在第二个场景里先取得中央的宝箱，然后再往东南方向前进，这里如上图所示位置有一条秘道，进去后到达绿山取得魔王的最强武器"ナイトメア Dreamreaper"(发动会心一击时伤害变为4倍)。接下来返回并从右侧的洞口离开。

②在下一个场景东南位置的墙壁有一处秘密通道，里面能取得露卡的专用武器"魔铳/Spellslinger"(伤害随露卡现有MP的最后一位数值发生变动)。

③继续沿路前行会来到初始出现场景的右方，触动墙上的把手连接中央的通路，接下来从左侧洞口出去并往北行，在一间小屋内拉下把手。

④回到前面一个场景，此时玩家可以发现地图中央偏北的位置架起了一条新的通道，进入后到达黑之洞窟，这里有两场BOSS战等待着大家。

BOSS战 ダルトンG/Once-King Dalton

名称	HP	经验值
ダルトンG/Once-King Dalton	26000	6000

金钱	弱点	掉落物	盗取
0G	—	—	—

战斗要点 BOSS开场时会使用全体攻击魔法以及HP强制减少1/2的铁球技这两类招式，当其HP被削减到某一程度后会觉醒，此时攻击力上升但防御力下降。由于此种状态下我方所有属性攻击魔法无效，并且对方在受到伤害的情况下还会吸收攻击者的全部MP，所以建议使用普通攻击来削减对方HP即可。另外还要提醒的是BOSS被打倒时会强制发动一次全体攻击，注意将各角色的HP值维持在一个较高的水准。

接下来一战克罗诺强制出击，考虑到BOSS身上可以盗取到极为珍惜的饰品"虹のメガネ/Prism Spectacles"(伤害上升40%)，留一个位置给艾拉是非常有必要的。

BOSS战 黒の影/Steel Shade

名称	HP	经验值
黒の影/Steel Shade	20000	5100

金钱	弱点	掉落物	盗取
0G	—	—	虹のメガネ(Prism Spectacles)

战斗要点 敌人的招式与克罗诺相同，不过名称不一样。注意对方在受到物理攻击后会强制对攻击者进行反击，这里推荐用强力的三人技追求一次性高伤害以降低被反击的次数(克罗诺、玛尔、艾拉三人的ファイナルキック(Final Kick)非常不错)，之后留意残余HP量稳扎稳打即可获胜。

※战斗胜利后克罗诺的敏捷、命中和体力上升。



未来（A.D.2300年）

随机迷宫场景一览

阿利斯圆顶屋地下/海格兰洞窟/古城/德那多罗山/迷之森林/多罗克依巢穴/魔王城/不可思议之镇

新增场景：古城

●这个场景内有不少的宝箱，注意回收。另外在中央绒地毯路段的右侧有一条隐藏通道，里面能拿到男性专用头盔“マスタークラウン/Master's Crown”（攻击力强化、全异常状态免疫）。

新增场景：不可思议之镇

●玩家在这个场景里要回答NPC的问题，回答正确便能通过，回答错误即会遭遇杂兵战。需要注意的是如果回答错误的次数越多，遭遇杂兵的数量也会随之增加。连续突破4道问题后就能从这个场景中离开了。



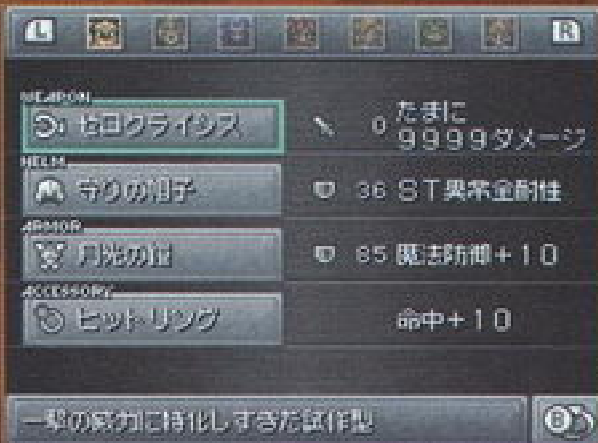
穿越5个随机场景后就能来到无名洞窟，其中左侧位置有个脱出点、右侧位置有个存盘点，利用上方的传送点则会来到新区域：时空研究所（Temporal Research Lab）。

攻略步骤

※此迷宫场景比较繁琐，请根据下述过程来攻略：

①先走上方的履带，此时发现地面掉落了一个笔记本，按A键对其进行调查。

②从掉落笔记本的位置依次按照→、↓的顺序登上履带，之后穿越透明的墙壁来到万年树之森，里面有机器人的专用武器“ゼロクライシス/Apocalypse Arm”（有一定几率打出9999伤害）。



③取得道具后返回初期放置笔记本的位置，接下来按照←、↓、←的顺序登上履带可以发现另外一本笔记本，调查后得到密码提示“BALL”。

④从这个笔记本的位置开始，依次按照↑、↑、→、↑、←的顺序登上履带进入下一个场景。

⑤此处左侧的通道被激光阻拦，暂时无法通过。先往西北方向移动，注意中途不要被守卫机器人发现（在对方背向我方带队角色时移动即可），否则会发生强制战斗。

⑥进入西北方的房间后调查里面的电脑并输入密码B、A、L、L，之后回到场景初始位置时会发生剧情，接下来用剩余角色展开行动。

⑦以初始出现位置为准，依次按照↓、→、↑、→、→的顺序登上履带进入一间有许多传送点的房间，这里可以拿到男性专用身体防具“ロイヤルプレート/Regal Plate”（体力+10、魔法防御+10）。

⑧继续前行来到一扇门前，进去后发生剧情，接下来是5连战。战斗胜利后调查身后的电脑，此时镜头回到另一边，之前受困的同伴现在可以行动了。

⑨来到先前被激光阻隔的路段，现在可以通行了。往西南方向移动，中途依然要躲避守卫机器人的视线以及电流发生器产生的电流（触碰会扣HP），不久就来到黑之洞窟并迎来BOSS战，此战露卡会强制登场。

BOSS战 赤の影/Crimson Shade

名称		HP	经验值
赤の影/Crimson Shade		12000	5000
金钱	弱点	掉落物	盗取
0G	水	—	ノヴァアーマー(Nova Armor)
名称		HP	经验值
护卫系统		10000	250
金钱	弱点	掉落物	盗取
0G	火	—	—

战斗要点 由于护卫系统会使用回复魔法，因此要优先消灭掉。注意火属性魔法虽然对其有特效，但赤之影会将其吸收，所以还是建议用强力的物理攻击技来打。

※战斗胜利后露卡的敏捷、魔力和体力上升。

最终隐藏BOSS

将三个时代的“次元扭曲”都通过后来到时光尽头，与时之贤者哈修对话并调查右上角的书籍就能挑战最终隐藏BOSS食梦者（梦食い/Dream Devourer）。由于对方多使用全体攻击招式，因此建议派青蛙上场，它的全体回复术能派上大用场。除此之外，给负责主攻的克罗诺装上增加伤害的装饰品以缩短战斗时间。最后就是出战全员必须带上令所有异常状态攻击无效化的物品，一切准备就绪后就可以开始这最后一战了。

BOSS战 梦食い/Dream Devourer

名称		HP	经验值
梦食い/Dream Devourer		32000	0
金钱	弱点	掉落物	盗取
0G	—	—	—

战斗要点 战斗开始时BOSS对所有物理攻击免疫（此时若使用物理攻击命中对方的话会被强制吸走全部MP），这种状态下让克罗诺使用最强天属性魔法シャイニング(Luminaire)，其余两人用合体



属性技能来削弱其HP。大概对其造成10000的伤害后，BOSS就会切换自身能力，此时全魔法攻击会被吸收，只有物理攻击有效。这种状态下让克罗诺用乱れ斬り(Frenzy)来攻击即可。不过要注意的是每对BOSS造成一次伤害后它都会强制用全屏魔法进行反击，注意时刻回复HP。如此这样和对方打消耗战，直到目标倒下为止，总体难度并不算高。

打倒隐藏BOSS奖励一览

①映画馆No.10、美术馆No.24～30号内容开启，另外迷宫道具资料部分也会追加“龙之圣域”和“时光扭曲”的相关内容。

②获得克罗诺的最强武器“梦幻(Dreamseeker)”，该武器攻击力高达240并且会心率有令人惊异的90%，配合增加会心一击概率的饰品基本刀刀闪白光。

③追加结局13，这个结局可谓意味深长：魔王为了寻找自己的记忆而踏上了新的征途；在A.D.1005年时格鲁迪亚王国受到不明外族的侵略而灭亡，同年圣剑格兰朵利昂也在战场上消失得无影无踪……对于这个结局，笔者只能期待续作早日降临吧！

次元斗技场

NDS版的另一新增要素，选择标题画面下的“斗技场（Arena）”或前往时光终点左上角的传送点都可以前往。初次到达时与场景中央的管理员对话，他会让玩家选择一只怪物来进行饲养，这里鉴于不同属性怪物的最终能力并不会有太大差别，只是外形会有所改变，所以随意选择一只即可。

修行

领取中意的怪物后接下来就可以对其进行养成了，与管理员对话进行各种修行，下面是修行的要点：

①怪物出行时给其带上道具可以使其习得的技能发生变化；

②在出行的瞬间，怪物此次修行的能力上下以及是否进化等要素就已确定，无法通过S/L来改变数值；

③怪物能力中有一项名为“信赖”(Trust)”，信赖度的高低影响着怪物是否在战斗中遵循玩家的指示使用道具。每次修行会造成怪物的信赖度随机降低；而每次战斗会令信赖度上升；

④怪物每次修行所需要的时间为10分钟，将NDS放置在一边静静等待即可。只要玩家时间充裕，将怪物的所有能力练到99只是时间问题；

⑤怪物被派遣到各个时代进行修行时，对应能力的变动会存在一定的差异，下表将能力涨幅关系列出。

“修行”能力变动表

修行时代	HP	力量	敏捷	回避	魔法防御	命中	魔力	体力
远古时期(Prehistory)	↑	↑↑	↑↑↑	↑	↓↓	↓	—	↑
古文明时期(Antiquity)	↑	—	↑	↑	↑	↓	↑	↓
中世(Middle Ages)	↑	↑↑↑	↑	↑	↑	↓	↓	↓
现代(Present)	↑↑	↑↑	↑	↑	↓	↓	↑	—
未来(Future)	↑	↑	↑↑	↑↑	↓↓	↑↑	↓↓	↑↑

进化

每次怪物修行返回时都有一定几率进化为高级形态，此时除了外形发生变化外，其HP最大值也会大幅上升。另外，怪物每进化一级玩家所能参加的比赛等级也会随之提高(最高达到6)。如果想要进化的几率上升，可以在派遣怪物时携带上“野生の力”(Feral Wrath)这种道具。

战斗



与斗技场中央的角色对话就可以让自己培养的怪物出场战斗，取得胜利的话就能得到各种奖励品，其中不乏各种稀有武具。另外战斗中可能会遭遇上各种BOSS级对手，将对方打倒的话还能使自己的能力得到强化。以下罗列的就是各等级战斗的奖励品以及BOSS级对手的资料。

等级	BOSS级对手名称	奖励道具名
Rank 1	ウロボロス	青铜の刀、豆铁炮、アイアンボーガン、ハンマーアーム、ブロンズメット、リボン、胴着、バーサクリング、サーチスコープ、スピードベルト、鉢巻、モンスターフード、ミドルポーション、アテナの水、エリクサー、ラピス
Rank 2	ガーディアン	青铜の刀、ワンハンドガン、豆铁炮、钢铁の刀、アイアンメット、バレポリベレー、ブロンズアーマー、パワーマフラー、バーサクリング、パワー手袋、サードアイ、野性の力、エーテル、ハイポーション、ミドルエーテル、ラピス、シェルター
Rank 3	ガーディアン	アイアンソード、雷鸣剑、マンモスの剑、白银の弓、白银刀、红の剑、ストーンアーム、ロビンの弓、ハンマーアーム、プラズマガン、バレポリベレー、チタンベスト、シルバーピアス、マジックスカーフ、バーサクリング、パワーマフラー、银のイヤリング、サードアイ、プロテクター、パワー手袋、ミドルエーテル、ハイエーテル、エーテル、エリクサー
Rank 4	ファットバースト	ストーンアーム、マンモスの剑、デスフィンガー、红の剑、ひじりの弓、ルビーガン、ホワイトベスト、レッドベスト、ブラックベスト、ストーンメット、ゴールドヘルム、ミストローブ、ブルーベスト、银のイヤリング、サードアイ、シルバーピアス、怒りの腕轮、越后屋の财布、魅惑のブラ、マジックスカーフ、ハイエーテル、ハイエーテル、ミドルエーテル
Rank 5	ファットバースト	メガブラスター、斩魔刀、シャインブレード、ドリストンガン、メガトンアーム、デーモンキラー、燕、カイザーアーム、ビッグハンド、ソニックアロー、ルーンブレード、シャインヘルム、プラチナベスト、プラチナメット、エターナルスーツ、レッドプレート、エターナルメット、ホワイトプレート、ブラックプレート、レインボーメット、时の帽子、プロテクトメット、ヒットリング、パワーリング、ゴールドピアス、ハイポーション、プロテクトボール、バリアボール、エリクサー、ハイエーテル、スーパーエーテル
Rank 6	コールドデーモン	鬼丸、セイレーン、ウェイブショック、テラパワーアーム、ブレイブソード、冥王の镰、绝望の兜、ヘイストメット、漆黑の铠、月光の铠、プリズムドレス、绝望のマント、ノヴァアーマー、天使のティアラ、星屑のケープ、マジックシール、ヒットリング、バリアリング、金のイヤリング、激怒の腕轮、パワーシール、ゴールドピアス、マジックリング、虹のメガネ、ハイポーション、エリクサー、ラストエリクサー、スーパーエーテル、バリアボール、ミドルエーテル、ラピス、プロテクトボール、エーテル

斯贝吉欧的挑战



在"时光尽头"引发各位角色潜在魔法能力的斯贝吉欧(スペッキオ/Spekkio)是一位将自己称呼为"神"的可爱角色，它平时会接受克罗诺一行人的挑战，如果战胜对方的话能取得不错的奖励(奖励只能取得一次)，即便失败也没有任何惩罚。需要注意的是斯贝吉欧的能力和形态会根据我方排头角色的等级发生变化，以下就是对方的详细资料。

形态编号/排头角色等级	奖励物品
No.1(LV1～9)	マジックカプセル(Magic Capsule)×1
No.2(LV10～19)	マジックカプセル×1(Magic Capsule)、エーテル(Ether)×5
No.3(LV20～29)	マジックカプセル×1(Magic Capsule)、ミドルエーテル(Mid-Ether)×5
No.4(LV30～39)	マジックカプセル×1(Magic Capsule)、ハイエーテル(Hi-Ether)×5
No.5(LV40～98)	マジックカプセル×1(Magic Capsule)、パワーカプセル(Strength Capsule)×1、スピードカプセル×1(Speed Capsule)、エリクサー(Elixir)×10
No.6(LV★★)	マジックカプセル(Magic Capsule)×10、パワーカプセル(Strength Capsule)×10、スピードカプセル(Speed Capsule)×10、ラストエリクサー(Megalixir)×10

全结局达成条件一览



本作共有13种结局，其中大多数需要在二周目选择"強くてニューゲーム(New Game+)"模式才能达成，注意这些结局同在某个时段内去打倒最终BOSS拉沃斯有直接关系。另外，13种结局中也不乏一些恶搞元素，下面将所有结局的达成条件公布出来。需要注意的是，除开3、4号结局外，其余的在满足条件后前往时光尽头调查右上角的书挑战拉沃斯并将其打倒即可完成。

结局编号	结局名称	达成条件
No.1	时の向こうへ/Beyond Time	剧情发展到"黑之梦"出现后，在克罗诺生存的状态下打败拉沃斯。
No.2	再会/Reunion	剧情发展到"黑之梦"出现后，在克罗诺死亡的状态下打败拉沃斯。
No.3	ドリームプロジェクト/The Dream Project	二周目开始后前往莉奈广场调查右侧的传送装置并打败拉沃斯 or 在海底神殿与拉沃斯发生剧情遭遇战时就将其打败。
No.4	ガルディアを継ぐ者/The Successor of Guardia	从中世纪成功解救玛尔开始到前往时光终点为止这段时间内打败拉沃斯。
No.5	おやすみ/Good Night	在到达时光终点之后到泽南桥战役开始之前这段时间内打败拉沃斯。
No.6	传说の勇者/The legendary Hero	在泽南桥战役开始之后到获得勇者勋章之前这段时间内打败拉沃斯。
No.7	知られざる过去/The Unknown Past	在获得勇者勋章之后到遗失时空机把手之前这段时间内打败拉沃斯。
No.8	时の中に生きる人々/People of the Time	在找回时空机把手之后到将圣剑交还给青蛙之前这段时间内打败拉沃斯。
No.9	友との誓い/The Oath	在将圣剑交还给青蛙之后到打败魔王之前这段时间内打败拉沃斯。
No.10	ディノ・エイジ/Dino Age	在第二次返回远古到提郎城被陨石撞毁之前这段时间内打败拉沃斯。
No.11	预言者が求めるものは…/What the Prophet Seeks	在提郎城被陨石撞毁之后到萨拉打开封印之门之前这段时间内打败拉沃斯。
No.12	反省会？/Memory Lane	在萨拉打开封印之门之后到取得时空飞艇之前这段时间内打败拉沃斯。
No.13	梦の终わりしとき/Dream's Epilogue	挑战迷宫"次元扭曲"并将之后出现的隐藏BOSS食梦者打倒。

各角色最终能力一览

游戏中的各种胶囊可以永远提升角色的某项能力，但若不有计划的使用则有可能造成资源的浪费。下表中列出了所有角色LV达到★★时的全能力数据，大家可以参考这个来更有针对性地使用胶囊。

全角色LV★★时的未强化能力一览

名字	力量	敏捷	回避	魔法防御	命中	魔力	体力
克罗诺	★★	12	45	★★	37	46	★★
玛尔	31	8	45	★★	37	96	74
露卡	29	6	38	★★	49	★★	84
青蛙	★★	11	49	★★	39	56	★★
机器人	★★	6	36	★★	38	53	★★
艾拉	★★	13	90	★★	80	32	★★
魔王	★★	12	74	★★	88	★★	★★



巧刷隐藏怪物


▲站在这个位置就可以看见左上角的隐藏怪物是否出现。

怪物图鉴中的No.135号怪物"ミラクルロック/Wonder Rock"为此次NDS版新增怪物，它只会出现于龙之圣域迷宫的各个场景中，并且几率非常低。这种怪物的魅力在于可以从其身上偷盗辉石碎片(辉石のかけら/Lumicite Shard)，将其交给龙之圣域门口右侧的恐龙人可以制作出露卡的专用身体防具"エレメントガード/Elemental Aegis"(全属性攻击无效)。除此之外每打倒一只还能获取10000的经验值和20000的金钱，怎么样？是不是很心动了呢？下面就为大家介绍一种简单刷出这种怪物的方法。

①站在远古时代"万年树之森"入口处的树下，具体位置请参考左图；

②在树下待机5秒后观察画面左上角的情况，如果稀有怪物出现就走上前去将其打倒；反之则退出森林重新进入，然后重复上述动作直到将目标刷出来为止。

几分真实 几分恶搞

超级掌机假想图大比拼

文 掌机王阳光成员 程步堂龙一 编 盲先知 美编 紫枫

不知诸位有没有过这样的感受，就是每当硬件厂商公布下一款主机的硬件规格时，我们总是会结合仅有的一点资料，去猜想下一款主机的外形构造。虽然直到最终主机发售时我们才会清楚的知道主机具体的形态，但我们仍会将自己假想的主机形态和真机进行对比看看哪里是一样的，哪里又是不一样的。这个世界上最不缺的就是有着灵活头脑的铁杆玩家，他们不甘只是自己幻想着心目中的掌机，还要把自己的想象做成图片和大家一起来分享，于是乎网络上就冒出了各种各样的主机假想图。不过你要是想通过这些假想图去猜想主机的真正形态，那还真有点不太容易呢。毕竟那些有爱的玩家们在做图片时都加入了自己的想象中的创新要素和恶搞要素，在这样的假想图中到底能看出多少真实主机的影子呢？这真是不好说。NDS和PSP作为现今最热的掌机都已经发售很多年了，现在让我们回过头来，结合两掌机的实际造型去看看原先玩家自制的假想图，以轻松的心态去看看这些图片中到底有几分是真实的，几分是创意的，几分是恶搞的。这里的观点都是笔者的一家之言，仅供参考，拍砖的话下手要轻哦。







NDS篇

原始假想图

真实度：★　恶搞度：★　创意度：★



请大家仔细看这张图，你就会发现这张图其实几乎没有什么技术含量，只是把紫色的GBA和紫色的GBA SP摆放到一起，再用改图软件把原来GBA屏幕下的“GAMEBOY ADVANCE”改成“DS”，屏幕再稍作处理，一台仿GBA版的NDS就这样诞生了！这张假想图看起来没什么特色，更不要说什么创意了，不过它却是当时在我们脑海里最容易想到的NDS概念，试想一下当初NDS给人的印象：双屏幕，GBA的后继机种（一开始很多玩家都这样认为，后来被官方否认了。）等概念，让我们最容易想到的就是在GBA的屏幕上面再加一个屏幕，而最简单的办法无外乎就是将GBA和GBA SP装在一起。此图虽在外形设计和创意上没什么新鲜的，不过我估计却是大部分玩家对NDS外形概念最直接的想法，把它叫做最第一时间能想到的假想图也不为过。

一句话评语：在我们脑海里最容易产生的NDS假想图。

省事假想图

真实度：★★　恶搞度：★★★　创意度：★★★

要是猛地一看这张假想图，是不是感觉很熟悉但又很别扭？仔细观察发现，原来这张假想图就是将两台GBA SP横向排列在一起，然后改变了一下按键的布局，就算制作完成了。按理来说相比GBA，GBA SP倒是更适合做NDS的假想图，毕竟就外形来说GBA SP要比GBA漂亮得多，而且NDS这所谓的“GBA的后继机种”同样也就是GBA SP的后继机种，所以GBA SP有一万个理由来做假想图的素材。让我们再回过头来看这幅图，制作者在做这张图的时候加入了一些独有的要素在里边，比如这个



一句话评语：不管横着竖着都叫双屏！

“NDS”的双屏竟然是横向排列的！看来制作者对双屏的概念是有自己的理解的，很好很强大！玩家不用总是低头、抬头看上下屏幕，而是要左右来看，说不定还有玩家能练成左眼看左，右眼看右的本事。还有就是主要控制键也由原来的2个变成了4个，在GBA时代就曾困扰我们的键位不足的问题终于在玩家怨念的驱使下得到了改善，任天堂在真的NDS上加入4个主要控制键也算是顺应民意了吧。另外还要说，这个“NDS”合起来的样子倒是和真机颇有几分相似，也能看出NDS最初的设计思路确实和GBA SP有相似之处。不过有没有人能告诉我，主机底端那两个并列的插卡槽是怎么回事？（谜之声：一个当然就是向下兼容GBA游戏的插卡槽啦，另一个么，估计作者认为NDS卡带应该和GBA的差不多大吧……）

超级恶搞图

真实度：★　恶搞度：★★★★　创意度：★★★



让我们先来看看这台“NBS”都有什么吧：主屏幕、分屏幕、状态屏幕、能量屏幕、地图屏幕、HP屏幕以及雷达屏幕……我只能说制作这幅假想图的仁兄简直太有才了，NDS都能设计成这样！很显然这位仁兄完全没有固守双屏的概念，而是一心一意向着“多屏”方向发展，从图片上中制作者把“NINTENDO DS”改为“NINTENDO BS”的字样就能看出他的信念是多么的执着。（不过这“BS”是什么意思？）另外值得注意的是各个屏幕之间的连接，套用一句话就是“大屏连中屏，中屏连小屏”，制作者的思路最初大概是想让主机在合上盖的时候能将全部的屏幕收在里边，不过从图中的效果来看好像有点困难（笑）。整个机体型态同样是以GBA SP的原型来设计的，不过制作者在原来的A、B键的旁边又增加了一个键，但又不像是主要控制键，因为比原来的按键小了一点，难不成是开启屏幕背光灯的？制作者在按键方面倒没下太多功夫，看来他是把所有精华都放在显示屏上了啊！不过说到这屏幕，笔者倒是想到早期的NDS游戏很多都是“为了用双屏而用双屏”，没有什么创意，有的仅仅就是有另一个屏幕显示地图人物状态什么的，很是鸡肋。如果要是在一台掌机上设计出这么多专有的屏幕，到时候地图放在地图屏；状态放在状态屏；HP放在HP屏，到最后就剩下主要的两个屏幕留给游戏，没准游戏的创意就能给逼出来哟，看来我们聪明的玩家早就料到这一点了，所以才设计出这么有创意的NDS！不过对于厂商们来说，给这款主机做游戏肯定是个大难题，估计不少类型的游戏想让这些屏幕全都有东西可以显示还是挺困难的（笑）。

一句话评语：这年头玩的就是创意！

怀旧假想图

真实度：★　恶搞度：★★★　创意度：★★

大家如果觉得这幅图似曾相识又有点恍恍惚惚的话，那就请忽略下半部分的控制键，再用手把这台主机挡住一半来看。怎么样，看明白了吗？这不就是一台老式GB嘛！相比上一幅图的创意路线，这张假想图走的完全是复古路线。制作者大概是任天堂



的狂热FANS吧，整张图从上到下都充斥着任天堂的要素，首先整个机身的整体就是由两台老式GB机组成的，两台GB的两个屏幕正好凑在一起就是双屏，（话说这回的两个屏幕也是横向排列的。）它的控制键则模仿了NGC手柄上的各个键位，不知是制作者有意为之还是照搬拼凑，这样一来这台NDS就超越了PSP成为拥有双摇杆系统的掌机了。这张图的另一个看点是屏幕，和前面的某张假想图一样，这台主机的屏幕也是横向排列的，不过不同的是这回两个屏幕分得很开，而且显示的内容也区别很大，这倒是和真的NDS有些相同之处。细心的读者可能会发现，假想图上左右两个屏幕上显示的都是任天堂的首席明星马里奥大叔，而左屏幕显示的是3D的马里奥，右屏幕显示的是2D的马里奥，倒是很有创意的设计，莫非这款游戏既有3D玩法，又有2D玩法？不过问题是……怎么这画面不是彩色的呢？整个画面都是老GB那种略带点黄绿色的风格，这复古复得也太实在了吧！还有，笔者一直在考虑这台掌机的厚度问题，我们都知道老式的GB掌机有着“砖头机”的美誉，一台GB就已经很厚重了，这下两台GB叠在一起能有多厚呢？还请读者自行想象吧……

一句话评语：一张能让任天堂FANS产生共鸣的假想图，很有怀旧的气息。

大屏假想图

真实度：★★　恶搞度：★★　创意度：★★★



粗略地看这张图，这台NDS好像只有一个显示屏的样子，其实只要仔细观察就会发现，这块大屏幕中间有条极其细小的缝儿，原来这是由两个相同大小的屏幕左右拼成的大屏幕。这也就是这张假想图最具神奇的地方了，这两个屏幕几乎可以说是“无缝衔接”的啊！再看显示的游戏好像是《海底总动员》，小丑鱼尼莫好像能很容易地从这个屏游到那个屏。联想到真实NDS的上下屏幕之间有一段距离，在用两个屏幕一起显示特写CG时总会觉得很别扭，可怜我们游戏里那些神勇的角色们在NDS上亮相时，不是中间被拦腰砍断，就是上下身不在一条直线上。另外在一些游戏的实际操作中也会有一些影响，大家应该还记得NDS上的《魂斗罗4》吧，当我们控制的角色在下屏幕拼杀的时候，经常会被一颗从上屏幕飞来的子弹打中，这原因就是子弹会在两个屏幕之间的转轴处飞行一下，这段时间内玩家是看不到子弹的。而象《魂斗罗4》这样的游戏又是以快节奏的爽快感为卖点的，玩家在游戏中奋勇杀敌的时候不可能每次都会留意上屏幕敌人开枪的动作，结果一个不小心就被这“隐藏”的子弹给干掉了，那心情怎么能是一个郁闷了得。如果我们采用这张假想图上的设计思路来个“无缝衔接”，这样两个屏幕之间就不会出现以上那些问题了。可问题就是不知道这种衔接是否真的能实现。说实在的，笔者感觉当这台掌机要折叠的时候，好像总会有“听到清脆的‘咔吧’一声，然后屏幕碎裂”的感觉，这种设计确实是超出了我们的认知度，或许这也只是存在于我们的想象中的技术吧。不过想象归想象，这张假想图的创意倒是不错，它用一个假想的技术解决了一个实际的问题。不过两个屏幕离得这么近，可能就失去了“双屏”的意义，说不定NDS两屏之间的距离是老任有意为之的呢（笑）。

一句话评语：如果双屏能这样连接的话，那NDS的世界就更加美妙了。

进化假想图

真实度：★★★★　恶搞度：★　创意度：★



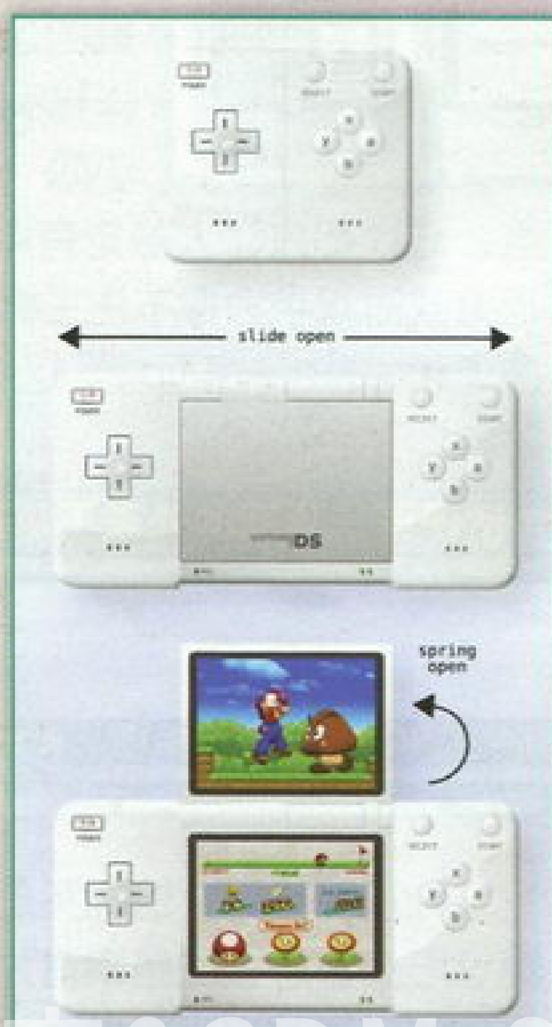
相比之前的任何假想图，这张图中的掌机可以说是最像真机的了，尤其是它那双屏的构造已经和真机几乎是一致的（这回终于不是左右并列的屏幕了）。不过这张假想图大致外形依然继承了GBA的概念，色彩方面也好像是GBA的进化版又或是后继机种，这点从图片的左边“NINTENDO'S NEW GAMEBOY”的字样就能看出来。另外此机的控制键方面设计得很有问题，十字键和A、B键都放置在一个类似凹槽的设计中，这不免会让手指在玩游戏的时候疲劳，并且手握的地方还是一个向下斜坡设计，这样一来使得按键的操作也不是在一个平面上，手腕弯曲的角度也很奇怪，久而久之手腕也会很疲劳吧。当然这只是笔者的个人见解，到底是不是这样好像也无从考察（因为是假想图嘛……）。如果笔者没算错的话，此图应该是在大家已经知道任天堂要发售一款双屏的掌机，但还不知道此掌机不是GB系列的后继机的情况下制作出来的。令笔者感到惊奇的是，在那种NDS相关消息还很少的时候，就有了在双屏的概念上和真机如此相像的假想图，是制作者歪打正着还是神机妙算，或许只有制作者自己才知道吧。另外，作者把这张图做成了杂志扫描图的感觉，弄得还挺正经的（笑）。

一句话评语：早期的假想图却做出了当时最真实的双屏概念。

拉伸假想图

真实度：★★★★　恶搞度：★　创意度：★★★★★

众所周知，NDSL在外形设计上比原先的NDS更轻、更小。这张NDSL的假想图在这方面的设计上也有过人的创意。此图上的NDSL的机身采用了“拉伸”的概念，它竟然可以将两个折叠在一起的屏幕收进主机里，这简直太神奇了！大家从图片中可以看到，当将主机完全收起来的时候主机表面是看不到显示屏的，外部只留下了游戏控制键，这时形态的主机有点苹果产品的风格。（不过这不是很容易误碰到按键吗？）当将主机两侧的控制键向左右拉伸时，就会露出两个对折的屏幕，然后再将这两个对折的屏幕的上屏幕向上翻开，这时两个屏幕就同时都打开了。不得不承认的是，这台NDSL的设计是非常时尚的，并且由于此图在主机的控制键、颜色、大致外形上和NDSL、Wii的风格很贴近，所以此图给人的真实感也很高。并且笔者认为，随着制造工艺的改进和掌机结构的发展，把屏幕收进主机里这种结构也是可以做到的吧。不知道将来会不会有一天我们拿出的掌机就是这样拉伸式的设计呢？



一句话评语：时尚的设计赶超真正的NDSL！

折叠假想图

真实度：★★★★★　恶搞度：★　创意度：★★★★★



这同样的也是一张NDSL的假想图，并且同样也有着独到的设计。这台NDS和上一台有着异曲同工之妙——上一台的设计思路是“拉伸”，而这一台则是“折叠”。它可以折叠的地方不仅是屏幕，还有主机控制键部分的两端。从图中来看，当主机完全打开时（被作者称为“类比模式”），其造型和NDS很相似；而将主机左右两端收进屏幕时（作者叫它“触摸模式”），造型又有点GBA SP的意思；最后，要是将屏幕也折叠起来的话，就成了便于携带的“口袋模式”。这张假想图的最具看点的地方就属这可以折叠的按键部分了。当按键叠入主机下方时，外部就只剩下NDS的两个屏幕。NDS上有一些游戏和软件只对应触控操作，如果我们想要将NDS拿在手上来进行操作的话，那过宽的机身会让一手持机时很容易产生疲劳。而如果采用假想图中的设计，将控制键收起的话，我们只要用一个手掌就能轻松将主机托在手中，另一只手拿着触控笔对着屏幕指指点点，全然没有了一只手费力扳着的感觉。这么好的创意不知道能不能应用到实际当中。另外，不知道细心的读者发现没有，在主机左侧十字键的上方有一个小小的摇杆，估计在玩一些3D游戏的时候操作会更方便吧，看来这张图的作者还真是考虑到了玩家在操作上的各种需求啊（笑）。

一句话评语：既时尚又实用的设计！

一体化假想图

真实度：★★★　恶搞度：★　创意度：★★★



一张NDSi的主机假想图，乍一看主机的外观好像是那种只有一块液晶屏的掌上电脑，实际上它依然有两个屏幕，只不过是上下排列在了一起。与NDSi没上市之前大家广泛的猜测一样，此机的这两块屏幕都是触控屏。不过问题来了，两个触控屏如果这样排列的话就会给操作带来很多不必要的麻烦，比如玩游戏时不小心“触控笔跨屏幕”又或者触控到了两屏幕之间的无感应区等等，估计都会让人感觉有点别扭。另外游戏控制键的分布也太靠下了，给人一种在进行游戏时双手会撑不住主机重量的感觉。其他方面，像是加入摄像头和支持SD卡等，倒是和NDSi不谋而合。这款掌机虽然样子非常时尚，不过具体到操作上就显得没那么“美”了。

一句话评语：华丽的外表下隐藏着设计上的疏忽。

合并假想图

真实度：★　恶搞度：★★★★★　创意度：★★

你没有看错，这确实是一台所谓的NDS新机假想图，而不是PSP的新机型。不过笔者怎么看怎么像是索青为了报复任饭所诞生的产物……此图上的主机没有一点NDS系类的影子，相反如果将主控制键上的“ABXY”标志换成“○△□×”的话倒是可

以完美伪装成新型的PSP，主机下端的“GPR”也意义不明（我倒是知道GPRS是什么意思，笑）。关于此机型笔者倒是有一个大胆的想法：话说很多年以后索尼和任天堂两家化干戈为玉帛，合并成立新公司，为纪念这种“相见恨晚”、“不打不相识”以及化解“冤冤相报何时了”的精神推出了这种集两家之所长名为“GPR”的掌机，从此掌机界又迎来了一个全新的时代！（西红柿臭鸡蛋满天飞）当然了，这只是笔者的一个想法，不过如果真的有一款掌机能综合了NDS和PSP两家的长处的话，那不也挺好的吗？



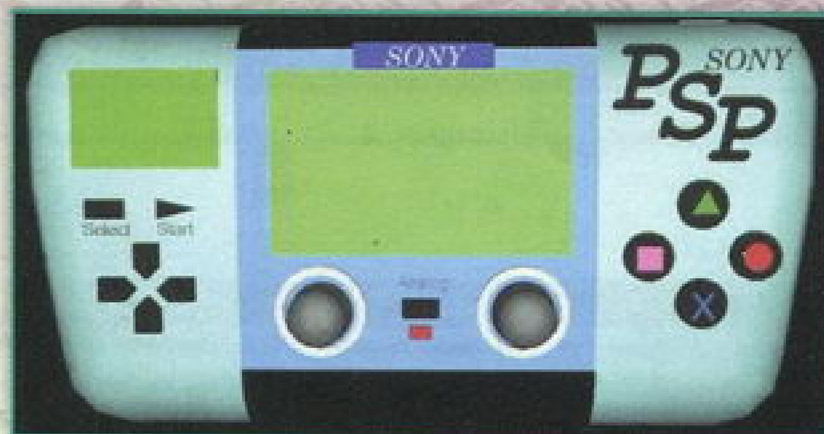


一句话评语：索、任两家联手奉献的终极产物（大概……）。

PSP篇

震动假想图

真实度：★★　恶搞度：★　创意度：★★



一张比较有个性的PSP假想图，虽然一看就是拿3D软件随便渲染了一下就拿出来的，但大家如果忽视它那简陋的外表的话，这台PSP上的很多想法还都是很独特的呢。估计大家一眼就会看到机身上的那两个摇杆，不过仔细看的话，就会发现作者在下面写着“震动”这个词。我们都知道，PSP的真机上只有一个操作手感不是很好的滑杆，而此图上竟然大胆地加入了震动双摇杆系统，看到这大概那些“索尼震动FANS”都会乐疯吧？不过想要亲身体验这个系统就要克服一些困难，首先就要避免震动对UMD光驱的影响，有时候震动可能会使小P读不出游戏或者划伤光盘，另外震动的时候主机屏幕也在一起抖动，这会影响到眼睛看看屏幕的效果。如果能“克服”以上这些困难的话就没什么了，如果不能的话……我们还是来看看其他部分吧。不知道大家注意到没有，此机的机身是可以伸缩的，和NDS篇的某张

假想图一样，这台PSP也可以通过推动两侧使屏幕和摇杆收藏在主机之中，当主机处于收缩状态时，外部只留有小显示屏和基本控制键，达到便携的目的。不过从图片中看来这台PSP好像很厚的样子（光收纳那两个摇杆的体积就够一说的），在笔者看来好像比老GB还厚上不少，不知道能便携到哪里去。总体的说这是一张比较简单的PSP假想图，确然有很多的创意，但有些方面的设计还不太严谨。

一句话评语：相比PSP，它倒更像是同人DIY的便携PS2

米奇假想图

真实度：★　恶搞度：★★　创意度：★★☆



外形设计上比较有个性的PSP，尤其是屏幕两侧那两个像耳朵一样的大喇叭让人想到了迪士尼的米老鼠。这款掌机的屏幕也同样很有特点，它的横竖比例据观察大概是1：1的比例。现在大部分显示设备都做成16：9是因为这个比例和人眼看东西的比例比较接近，所以这1：1的比例看起来就有点不自然，不知道在显示游戏画面的时候人物是不是也会被拉长。这款掌机在外形上的设计也是折叠的，不过没有了GBA SP的感觉，硬要说的话倒有点像是各位女生化妆时用的小镜子。游戏控制键的分布在主机之外两侧的地方，制作者的想法好像是希望主机在折叠的时候上部的喇叭和下部的控制键可以对折的合上，不过从图中来看喇叭和控制键的部分不是一样的大小，这样折叠的话喇叭的部分可能要露出一圈在外边，另外控制键分布在这里不知道会不会对手感产生影响。不过显然制作者也想到了这个问题并留了一手，此机下端的接口貌似可以连接手柄，不知道用拿着手柄，却又看着掌机屏幕玩游戏是一种什么感受。相比PSP真机，此机增加了L2和R2键，但却没有了滑杆，不知道算是进步还是退步。另外，不知道制作者是不是受到了NDS的启发，这台PSP也是双屏的，不过另一个屏幕只能显示一些简单的文字，好像没有显示游戏功能，从图中看好像只能显示正在玩的游戏的相关信息。图片中下屏幕显示正在运行的游戏是《潜龙谍影2》，不过上屏幕却没有任何游戏画面，不知道这算不算是个BUG（谜之声：没准此机还有睡眠功能呢）。

一句话评语：迪士尼米老鼠超限定版PSP（笑）

CD机假想图

真实度：★★　恶搞度：★　创意度：★★



主机机身外形上同样是折叠的设计（怎么都是这种设计啊 =_=）。不过这回的PSP造型有点像便携式的DVD播放器，屏幕尺寸相比之前的几台也大了许多，在屏幕的顶端还有两个像熊耳朵一样很可爱的小喇叭。游戏控制键方面，作者取消了方向键的设计，方向的控制只由类比摇杆来完成，注意这回是真实的摇杆，相信打起游戏来手感一定不错。主控制键同样是四个一组的排

列在右手边的位置上，不过在图片上的按键上似乎看不见PS系列那标志性的“○□△×”图标，不知道这是制作者的疏忽还是图片本身的问题。在摇杆上方的位置上还有三个小的按键，笔者认为这应该是开始、选择一类的功能键。然后不知大家注意到没有在与功能键相平行的右边有一个长方形的蓝色的神秘的东西，经笔者反复考量此神秘东东应该是一个液晶屏，并且由于和主屏幕的尺寸相差甚远，应该不是用来显示游戏内容的，而是用来显示主机电池电量或者游戏等相关信息的，如此看来此机也是“双屏”的了。由于PSP强调的“Walkman”功能，很多PSP的假想图都像这张这样，为小P加入了小小的液晶显示屏，用来显示播放曲目什么的，真可谓是体贴入微啊。另外设计者为此机设计了诸多的外设接口，除了专门的线控接口之外还有诸如外接电源、外接手柄等接口，看来是考虑的相当周全。另外不知道是图片原因还是笔者自己的错觉，总觉得这台机体的机身很大，叠起来也一定很厚，估计要是带着出去的话得用个专门的包包背着





一句话评语：接上线控+折叠主机，怎么看怎么像CD播放器

梯形假想图

真实度：★★★★　恶搞度：★★★　创意度：★★



看到这张图第一眼就看到，这台PSP的系统界面与键位和PSP真机都非常相像，甚至连主机的尺寸都和PSP真机差不多，估计这张假想图是在PSP发售之后制作的，作者应该是以这张图来表示了自己对PSP的理解。最先能看到的最有特点的自然就是那梯形的机身了，说实话，我在看到这张图之前从来没过想过掌机的机身会能出现梯形这样的设计，这回算是开眼了！另外此机的“L”和“R”键设置在拐角的位置上，再配合梯形的机身不知道按键的时候会是什么感觉，没猜错的话能碰到按键的部位应该是手的关节位置，用指尖按可能就不方便了。另一个看点是主机控制键的部分，可以看出来制作者也考虑到了PSP键位不够的缺点，特意为此机增加了一个滑杆，这本来是不错的想法，不过最终却被奇特的机身设计和滑杆的蹩脚位置给毁了。首先此图上的两滑杆都被设计在主按键的上方，这样的设计会使当玩家在操作双滑杆时，很容易产生因为手掌按压在主按键上而发生的误操作，主机的外形又是梯形的，并且主控制键又正在梯形下方手握的位置上，这样就更加大了游戏中误操作的可能，这可真是让人有点无语的设计。



一句话评语：虽然造型奇特，但是确实能吸引眼球。

次世代假想图

真实度：★★★☆　恶搞度：★☆　创意度：★★★★



一张在外观上非常华丽的新版PSP假想图，并且有意思的是制作者将这款PSP命名为“次世代PSP”，其缩略名称也比较有才地命名为“PS2P”。让我们来看主机具体的部分，首先，制作者大概是借鉴了PS2手柄的设计思路，在主机的下端也加入了类似握把的设计，这样做的好处就是可以提高游戏时的手感，不过这样做会不会牺牲便携性就是个见仁见智的问题了。和上一张图一样，此机也增加了一个滑杆，这回是在按键下方的位置上，与家用机手柄差不多，算是一个较为妥当的地方吧。主控制键方面，这台PS2P相对小P真机按键有些偏小，且间距似乎相比真机也有些缩短，不知到会不会导致误按。从此图中也可以看到主机肩部的L键和R键，不过看不到一共是几个，不知道有没有加入L2、R2键的可能。其实如果我们将屏幕的部分拿掉，就会发现主机整体的形状更像是一个手柄，这作者还真参考了不少家用机手柄的元素。不知道大家注意到屏幕上方英文没有，除了有“SONY”的标志以外在右边还有“GPS”全球定位系统和杜比高保真立体声的标志，看来制作者也算是充分的发挥了“21世纪的Walkman”这句话的含义。另外此机喇叭的设计和PSP2000型也是很像的，左右两端各一个方块形的喇叭，右侧偏上还有一个PS系主机常用的LOGO，这可是在PSP真机上没有的哦。

一句话评语：造型华丽的PSP，设计上吸取了PS系列机的很多精华。

超薄假想图

真实度：★★　恶搞度：★　创意度：★★★★★

相当华丽的一张新版PSP假想图，据说这是索尼正在开发中的PSP4000。此机型最吸引人眼球的就是那超薄的机身和可滑动的屏幕了，而机体中间的那个“PShome”键更是让人浮想联翩。这个机体外形的感觉非常棒，薄薄的机身和超大的屏幕简直就是绝配，我相信任何看到它的人都想弄一台，笔者也不例外。不过假想图也只是假想的而已，从如此薄薄的机身分析，这台传说中的“PSP4000”很可能是没有UMD光驱的，PSP没有UMD光驱？这种事情估计是暂时不会发生在现实之中了，所以要我说啊，大家就将这张图当做是美好的幻想好了，说不定哪天晚上做梦的时候能玩上一把呢。



一句话评语：要是PSP3000是这样的话那该有多好！

正是因为有那些热情和聪明的玩家的幻想创造，我们才不会觉得寂寞。当然每个人的感知、价值取向不同，所以对同一件事物的看法和分析也就会不同，玩家们对主机不同的看法造就了这多种多样的假想图。以上只是笔者挑选出的一些比较有代表性的掌机假想图，当然如果您要是在看本文的时候在某些方面和我的结论完全相反的话我也不会感到惊异，正所谓一千个人的眼中有一千个哈姆雷特，同样一千个人的眼中有一千个掌机假想图，不知道各位读者有没有兴趣来制作一个自己心中的掌机假想图呢。本文的目的就是以轻松的心态去欣赏玩家的智慧和无限的创意，如果您能抽空看完这篇拙文并能会心地笑一笑，在下也就知足了。

小编博客



各位读者好，又轮到饼干我写博客了，写点什么好呢？此时此刻也不想对纷乱复杂的游戏业界表达任何看法，那就稍微聊下自己的日常生活好了。

睡着了就不困了！

游戏编辑在读者眼里估计是一个非常美好的职业，在饼干我没来编辑部前也是这么认为。在游戏的海洋里能不幸福吗？其实不然。游戏编辑是一份既严肃而又艰苦的工作，就举最普通的例子，熬夜是众编们的默认技能了。熬夜后的人有时候比睡过觉的人还有精神，小编们也经常会用“回光返照”这个词来相互调侃，以证明自己的熬夜实力。饼干我曾经尝过连续48小不睡觉的滋味，深知这熬夜写字和熬夜打游戏完全是两码子事。要说小编们最缺什么，我想应该就是睡眠了。借地爆料，小编乌冬在熬夜这项技能上绝对是S级的，堪称无敌。

晚上咱去哪吃啊？

远离了家人，自然就吃不到父母亲手做的饭菜。每次向老妈抱怨说公司附近的饭店简直糟糕透顶时，老妈就会反问我说：“觉得难吃你就不会自己烧么？别拿不会当借口，懒得做才是真。”老妈的话不无道理，不过繁忙的工作实在使人丧失了做饭的动力，一想到吃完后还要洗一大堆碗就啥兴致都没有了。由于小编们都来自不同的地方，所以每个人饮食习惯都不太相同。本着少数服从多数的原则，我也跟着大伙频繁地进出四川菜馆，以至于原本不习惯辣口味的我也已经慢慢麻木了，还真是有点无奈啊……

宅

休息天的上午必定是在睡梦中度过，印象中只要是休息天就没有11点前起床过。下午醒来后的第一件事就是后悔自己起那么晚，因为再过几个小时又是晚上了……身边有好多朋友都说我宅，这确实是不争的事实。为了能好好玩自己喜欢的游戏，就必须要有这种觉悟。所谓身宅心不宅，在家里同样能和远方的亲朋好友进行沟通，通过电话和网络，每天花在聊天扯谈上的时间感觉比打游戏还要多。一直有个感觉，感觉小编们都是寂寞的高手，每天的战斗目标就是游戏。当兴趣成为职业，只有自己才能够深切体会到其中的苦辣酸甜。



■在编辑部过的第三个生日，恭喜自己又老了一岁！

玩转NDS

文 小超 编 宇轩

NDS软件学院

VOL.41

天气越发寒冷了，不想往外跑了，中午吃饭成了问题。有时候从家里带便当，更多时候则是同方便面为伍。别说，这康师傅香辣牛肉面经微波炉一煮，味道还真是好。就是不知长此以往，胃能不能受得了。下面看看近期NDS软件界发生了哪些大事。

软件新闻

OsUp新版发布

NDS用烧录卡内核升级软件OsUp于12月5日推出V2.7版。新版加入了对CycloDS烧录卡的支持；改进了皮肤系统，支持BMP格式的图片；设置菜单中加入了“Save Settings”选项，可以在升级前保存设置。烧录卡升级是件麻烦的事情，我们需要将升级文件下载到电脑上，再拷贝到NDS烧录卡内进行升级。OsUp则可以让我们摆脱电脑的束缚，直接用NDS升级烧录卡内核。OsUp可以通过无线网络连接网络服务器，将内核下载到NDS烧录卡内存中然后升级。目前OsUp支持的烧录卡有不少，像AceKard2、R4DS、DSTT、SuperCardDS One等都能使用OsUp升级内核。

《Anguna for DS》新版推出

NDS用同人游戏《Anguna for DS》于12月初发布了V1.01版。新版修复了角色图形和背景音乐方面的错误。《Anguna for DS》原本是GBA上的同人冒险游戏，NDS版则保留了GBA版的所有要素，并进行了部分改进，比如使用NDS下屏显示敌人信息、地图和采用新的标题界面。游戏已经相当完善，画面为2D，玩家可以在5个场景中探险，并可以使用弓箭等武器以及魔法靴等道具。游戏时，玩家用方向键控制主角移动，按A键挥剑攻击，按B键使用道具，按X或Y键来切换道具，按START键暂停，按SELECT键进入存储界面。

Code Monkey DS新版发布



Lua语言以其易用性赢得了不少编程爱好者的青睐。如今通过Code Monkey DS这款软件在NDS上也能编写Lua语言了。软件最新版是12月6日发布的V2.5版，已经支持Lua程序的读取、保存，可以自定义文字颜色，Lua命令会以高亮颜色显示方便用户识别，还能运行Lua程序。软件仍在继续开发中，作者计划以后的版本中加入自动保存和编辑功能，用户能进行复制、粘贴、撤销等操作，并支持两种键盘模式输入文字。

DexterDS Kanto新版推出



NDS用《口袋妖怪》图鉴DexterDS Kanto于12月15日发布新版。新版在前一版本基础上大幅增加了怪兽资料，已经内置了151只怪兽的资料，另外还进一步完善了搜索功能。通过DexterDS Kanto，我们可以方便地查询怪兽的各种信息，包括身高、体重、招式等，上屏还会显示相关图片。口袋迷们不容错过哦。

软件学院

实用为先 用moonGUI来查公交线路

《掌机王SP》第100辑中，我们曾经介绍了NDS上的仿Windows98软件 moonGUI的使用方法。时隔1个月后，moonGUI的作者再度发威，推出了全新的V0.2版。新版最大的亮点是加入了公交线路查询功能。作者发现PSP上有公交路线查询软件，但NDS上却没有。为了照顾NDS玩家的出行，特别在moonGUI中加入了本功能。下面让我们一起看看具体使用方法吧。

软件名称：moonGUI
软件作者：echoecho
最新版本：V0.20
相关网站：http://echoecho.ys168.com



安装

1 将本书附带的《口袋光环》光盘放入电脑光驱中，在光盘内“实用软件/NDS”目录下找到moonGUI.zip文件并将其解压缩到电脑硬盘。



2 解压缩后会得到的名为moonGUI.nds的主程序文件以及moonGUI的文件夹，拷贝到烧录卡内存或存储卡的根目录中。



快速上手教程

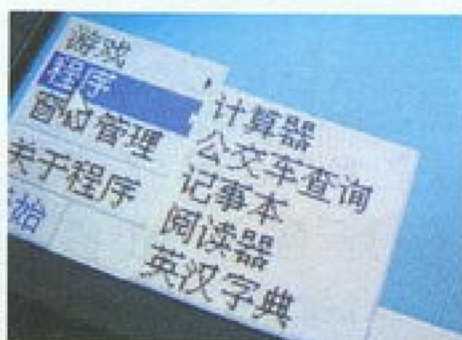
1 打开NDS，找到moonGUI程序并运行。



2 首先进入moonGUI的主界面，操作方法和前一个版本没有区别，直接点击触控屏即可。



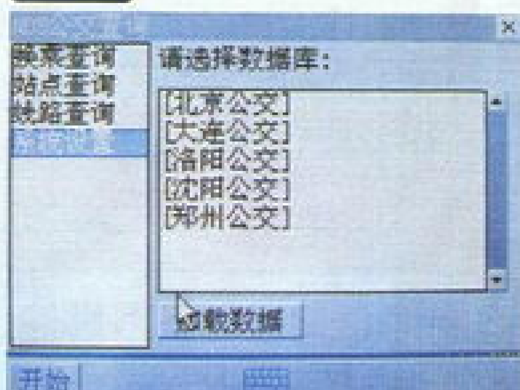
3



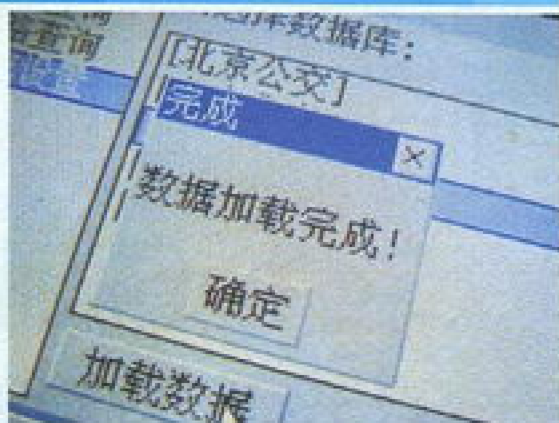
点击左下角的“开始”菜单，在“程序”中找到“公交车查询”，点击进入。

4

首先进入“系统设置”，程序中已经内置了北京、大连、洛阳、沈阳、郑州5个城市的公交线路数据，选中城市后，点击“加载数据”按钮读取数据信息。

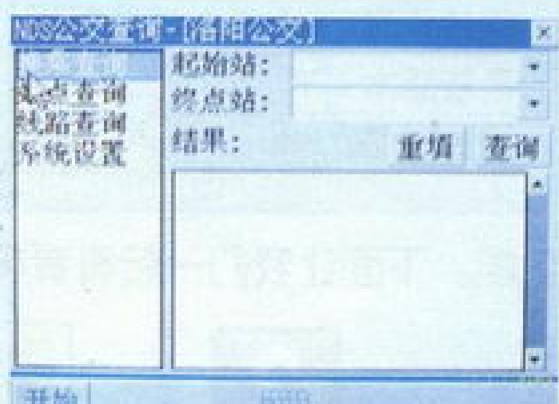


5



稍后弹出“数据加载完成”对话框，点击“确认”按钮完成加载。

6



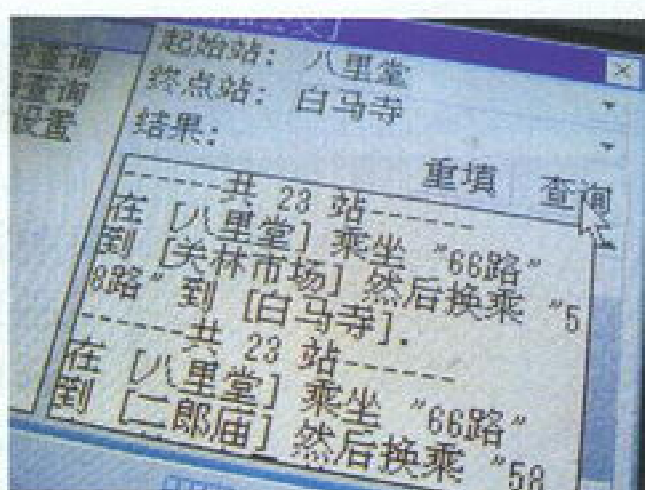
程序提供换乘、站点、线路三种查询方式，直接点击进行相应模块。“换乘查询”中可以查询从一个地点到另一个地点需要乘坐哪一路公交车。

7



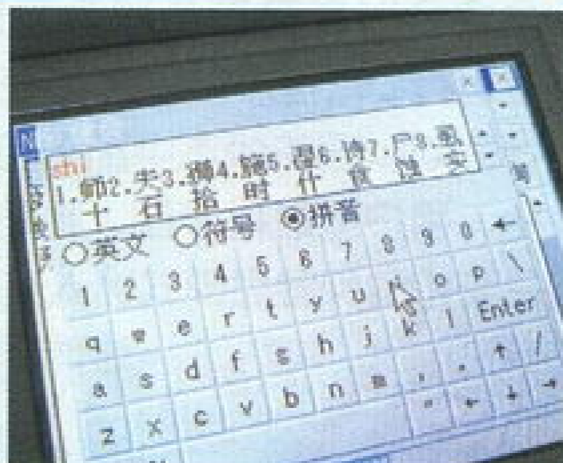
点击“起始站”、“终点站”旁边的小三角符号可以打开下拉框选择站点。

8



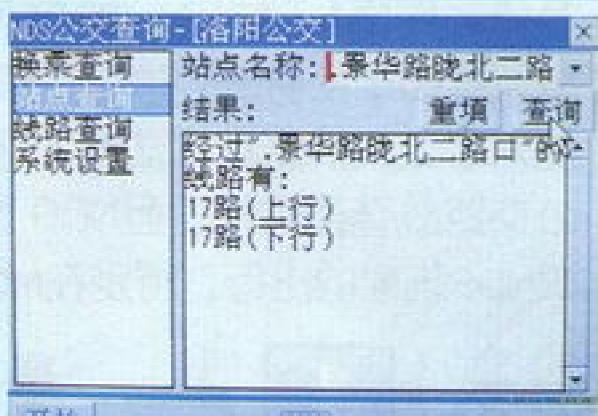
也可以直接点击键盘符号调出虚拟键盘输入文字查询。程序支持英文、符号和汉字输入。汉字输入使用拼音方式，同时支持词组，但最多只支持两个字的词组。

9



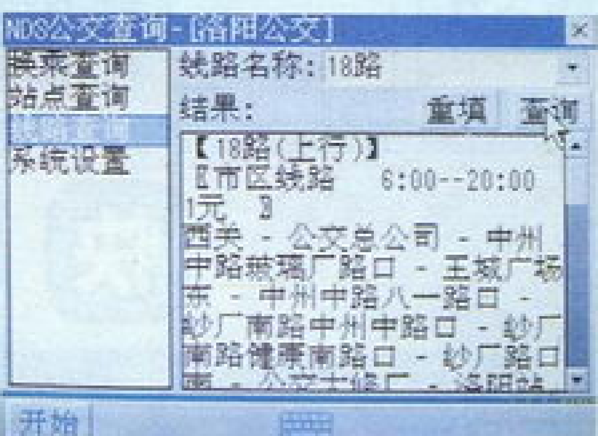
选择完毕后点击“查询”按钮，软件开始进行搜索线路。稍等片刻，会出现查询结果。由于NDS机能不高，在处理大型数据时可能会比较慢。碰到这种情况，我们需要耐心等待，当然也可以手动结束查询，但得到的就不是最优结果了。

10



“站点查询”可提供经过该站点的公交线路，依旧是输入或选择站名后，点击“查询”按钮会出现结果。

11



“线路查询”则可以提供某条公交线路所经过的站点，并附有始发、结束时间和票价等信息。

moonGUI内置的公交线路查询功能非常实用，而且操作简便，提供的功能也比较丰富。可惜的是内置的城市太少，希望作者能像PSP同名软件一样开放数据库，吸引更多用来来制作其他城市的公交数据。

AK2i发售时被炒到了200元的高价。没办法，谁让AK2i是首款支持NDSi的烧录卡呢。还好，两周过去了，价格回落到100多元，观望的朋友可以出手了。不过，其他烧录卡厂商还没有针对性产品推出，要加把劲了。

烧录卡新闻站

VOL.46

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 米格

AceKard

厂商：AceKard
网址：www.acekard.com

AceKard2新版内核发布

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：4.12

AceKard小组在11月24日对AceKard2的系统内核进行了更新，目前的最新系统内核版本为4.12。

在这次的更新中，主要修正了部分游戏所出现的兼容问题，此外新版的内核也可以使用在AceKard2i上面：

·修正了《脑白金2》（2540）和《DS维他命：丰富食谱 浅谈！健康食品指南》（2796）的白屏问题；

·修正了《希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+》（2838）和《超时空之匙》（2949）的游戏问题；

·修正了《我的模拟人生》（1422）开始时存档损坏的问题；

·修正了《极品醉车2 激情之夜》（1435）不能进入的问题；

·软复位热键组合改为L+R+A+B+X+Y

EZFlash

厂商：EZFlash
厂商网址：www.ezflash.cn

EZ5PLUS新版内核发布

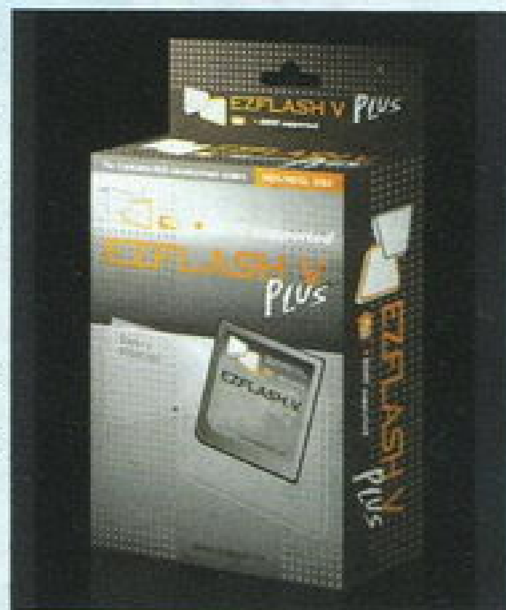
类型：NDS（SLOT-1）存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：1.86f

EZFlash小组于12月12日对EZ5及EZ5 PLUS的进行了内核系统升级，目前最新版本的内核为1.86f，新版本内核更新了软复位补丁并解决了部分游戏的兼容问题：

·修正了《陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与5勇者》（3151）无法存档的问题；

·改进了金手指引擎，《恶魔城 被剥夺的刻印》部分无法使用的金手指目前可以使用；

·软复位补丁resetsp更新到3157，修正了《怪物实验室》（3156）的复位问题。



iTouchDS

厂商：GBalpha
网址：itouchds.com

iTouchDS新版内核发布

类型：NDS（SLOT-1）存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：v2.3b

本次所发布的iTouchDS最新版内核为2.3b，主要添加了即时存档功能，并为修复了部分游戏的兼容问题：

·添加了即时存档功能；

·即时存档的设置被添加到配置程序中；

·支持了GBA游戏的即时存档和金手指功能；

·解决了游戏编号为2799,2946,2958,2968,2975,2980,2987,2993,2994,2996,3003,3009,3011,3012,3020,3047,3048,3063,3064,3075,3081,3088,3091,3095,3098,3104的软复位问题；

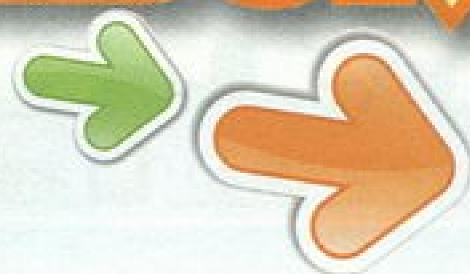
·解决了游戏编号为2949,3034,3037,3054,3055,3056,3063,3088,3091,3107的即时存档问题；

·修正了游戏编号为3055,3070,3089的运行问题。

NDSi烧录卡急速评测报告

文 寰仔 编 米格





由于采用了全新的加密方式，NDSi上市后一个多月的时间中，都处在无烧录设备支持的阶段。但相比PSP—3000，毕竟采用烧录卡这种虚拟正版设备的NDSi破解方式要更加成熟一些，所以破解自然也要来得快一些。早在11月，AceKard小组就已经放出了它们在NDSi上使用AK2.1的视频，大家都惊呼，难道AK2.1能够在支持NDSi了？而实际上，以现在的技术，必须加入一块具备模拟正版加密芯片的验证芯片，才能通过NDSi的全新验证机制，因此，最终一款名叫AK2i的全新烧录卡在12月中旬正式发售了。除了AK小组外，DSTT小组也紧随其后，发布了支持NDSi的DSTTi全新烧录卡。相信不久之后，各主流烧录卡都会开始推出新产品，但从目前情况来看，还无法仅通过更新内核、无需硬件升级让原来的烧录卡支持NDSi。下面，我们就来带大家一起看看这两款支持NDSi全新的烧录卡。

AK2i



生产厂商：AceKard

官方网站：http://www.acekard.com/

包装篇

看到了AK2i的包装，相信大部分熟悉AK2的玩家都不会感到陌生吧。没错，AK2i延用了AK2的包装，惟一的区别就在于包装上那个橙色的“DSi Compatible”标签和烧录卡贴纸LOGO右上角模仿NDSi的小“i”标志。沿用包装的原因一方面是为了赶着上市，另一方面则是因为AK2i除了支持NDSi之外，其他方面与AK2完全相同，连内核都使用的是原版AK2的，因此它同样具备AK2所有游戏功能。正如产品包装背面所写的那样，100%的ROM兼容性，



无需转换、无需刷机的三免标准卡，存档直接写入TF卡，自动DLDI补丁、支持软复位，支持Download Play，支持AR金手指，支持SDHC规格microSD卡等等。

硬件篇

尽管在包装上与先前的产品没有太大的区别、硬件架构和内核部分没有改变，但实际上AK2i产品本身的硬件相比AK2.1却有较大的变化。而最直观的区别莫过于AK2i放弃了AK2以及AK2.1令人感觉松松垮垮的卡扣式外壳设计，而改用目前更为常见的仿正版卡式一体式外壳造型设计，并且上下两面采用高周波进行封装，上下壳接口咬合更紧密。

除了外壳上的变化外，AK2i最明显的变化还在于正面天窗的再度“复出”。不用揭开贴纸，就能很明显地看到AK2i表面的突起，下面就是裸露在外的主控芯片了。不过经过实际使用测试，无论是NDSL还是在NDSi，天窗式的设计并不影响正常使用，插拔都很顺利，没有遇到无法插入主机或是插入后无法取出等由于厚度造成的困扰。另外，仔细观察贴纸，还能看到正下方用蓝色字体同样注明了“DSi Compatible”字样。

揭开贴纸，我们发现AK2i使用的是与早先老版AK2一样的ACTEL PROASIC3 A3P250的FPGA芯片作为主控芯片，而并非如后期廉价版AK2.1所使用的、量产化定制的ASIC芯片。这样的硬件设计，一方面自然是考虑到这次开发必须与时间赛跑，才能在第一时间将产品推向市场，而FPGA芯片设计周期短，灵活性高，一旦破解部分完成，厂商即可将手中的代码写入现成的FPGA芯片中，无需再等待芯片的投产。而定制一块合适的ASIC，不仅需要足够大的资金投入，更是需要很长一段时间才能完成生产到上市的过程。所以，在这次的新产品AK2i使用了较为昂贵的FPGA芯片。这不仅使得卡上又再度出现“天窗”，也使得AK2i的价格又再度回归到了大半年以前的水平。



拆开AK2i，我们在背面可以找到一颗由SST出品高速NORFLASH闪存芯片。就是这颗芯片里面写入了引导代码，才让AK2i能够支持NDSi。当我们使用烧

录卡的时候，正是这颗芯片中的代码起到了至关重要的作用，例如骗过NDSi主机的校验，认为这是一张"合格"的NDS游戏卡带。仔细观察整块电路板，我们可以发现AK2i的硬件做工处于中上水平，用料考究，排线清晰，焊点圆润，显然是出自大厂之手。

使用篇

刚才我们已经介绍了，AK2i尽管的第一款支持NDSi主机的烧录卡产品，但除了引导方面针对NDSi采用全新模式外，内核则使用了与先前仅支持NDS和NDSL主机的烧录卡产品AK2、AK2.1完全相同的通用AK2系列内核文件。在使用时，我们只需下载最新版本的AK2内核，先将内核文件拷贝至microSD卡上，再直接将下载到的ROM文件也拷贝到microSD卡上。启动NDSi主机，我们可以在菜单中找到AK2i烧录卡的图标，点击后即可进入烧录卡的界面菜单。不过有趣的是，NDSi识别到的游戏频道信息写的却是"AceKard 2i"，看来这部分信息是固化在烧录卡芯片上的，并非是通过内核判定的。

AK2i在ROM兼容性方面，确实达到了AK2.1的高度，笔者测试了20多款游戏ROM均能完美运行，而且金手指、软复位等功能也毫无问题。只是由于NDSi修改为5级亮度，烧录卡界面的亮度调节图标也就不起作用了。但整体来说，AK2i的表现还是非常让人满意的。



DSTTi

生产厂商：DSTT

官方网站：http://www.NDStt.com/

有着"价格屠夫"之称的DSTT紧随AK2i，也发布了DSTTi这款改良产品。与AK2i一样，DSTTi在包装设计上同样延续了简装DSTT的特点，只是多了一个"i"的标志。打开包装取出卡带，我们发现DSTTi并没有天窗设计，而是在各方面都与原来的DSTT相同，不论是外壳形状、封装，还是贴纸设计，惟一不同之处依旧是在于那小小的"i"字母标识，为它和DSTT划开了时代的界限。DSTTi的外壳可以轻松地拆开，拆开卡带，发现DSTTi的电路板印刷走线清晰排布合理，每个焊点都很圆润，不存在虚焊现象，制作工艺十分出色。





NDSi的系统做了很大的改变，那么烧录卡的使用还会像以前那样简单易用么？答案当然是肯定的，我们知道DSTT是开机直接引导进入烧录菜单的，NDSi已经屏蔽了这种引导方式，所以DSTTi也更换了相应的验证方式，就像一张正版卡一样使用在NDSi上，打开NDSi后，会出现DSTT图标的游戏频道。DSTTi依然沿用了DSTT的内核，只需要在官网下载DSTT的内核，把内核复制到microSD卡的根目录，再插到DSTTi烧录卡的卡槽里面，就完成了内核的安装。进入DSTTi系统后，相信使用过NDS烧录卡的玩家都能轻松使用DSTTi烧录卡，它与DSTT完全相同，兼容性方面自然也有着不错的表现。笔者同样测试了20多款游戏ROM以及金手指、软复位等功能，均能正常使用。

相比AK2i，DSTTi由于采用的是ASIC芯片封装，自然价格也要便宜不少。相信不久后，EZ5i、M3DSRi、SCDSOi之类的名称很快也会映入我们的眼帘，所以如果现在还没入手烧录卡、而且还有耐心继续等待的玩家，我们还是建议您等NDSi烧录卡品牌完备后再挑选适合自己的产品购买。







PSP软件学院

文 C.H.1. 编 宇轩 VOL.41

花费了个把月的时间，断断续续的通过PS3看了部不知名的电影。长度为2小时20分钟，初看无味且觉得剧情杂乱，越看却越投入。结束后，迫不及待的上网搜相关信息，却发现是早知其名的《通天塔》。不禁有些汗颜，电影知识需要恶补一番了。下面看看近期的PSP软件新闻。

游戏破解

M33新固件发布

继5.00 M33-3推出后，DA大神再接再厉，于12月6日发布5.0 M33-4固件。新固件修复了锁定频率运行UMD或ISO游戏不正常的情况；为PSN游戏加入了CPU频率锁定功能；VSH菜单中加入了关机选项；修复了网络升级问题。如果用户的PSP固件版本在3.71 M33以下，需要先升级到5.0 M33，然后再升级到5.0-4 M33。如果系统是5.0 M33，则直接升级到5.0 M33-4即可。

神奇电池V8发布

PSP-3000发售后，所有人都把目光盯到神奇电池上，期待破解能有所突破。不过12月18日推出的神奇电池V8版又让大家失望了一把，V8版仅仅改进了对M33固件的支持。以前如果用户PSP版本过低，想升级到5.00 M33-4还需要先升级到5.0 M33。有了神奇电池V8版后，无论PSP是什么版本，直接就能升级到5.0 M33-4。不过，V8仍旧无法对PSP-2000 V3主板以及PSP-3000进行破解，大家还是耐心等待吧。

模拟器

FinalBurn Alpha for PSP ALL (ver: LB_V12p1) BATT. 50%[2:30]
Select ROM
Load Game. Index: 0
Save Game. Index: 0
Controller: 1P
Reset Game
Max Skip 1 frames
Screen Mode 0
CPU Speed 333MHz
JoyStick: ENABLED
Exit FinalBurn Alpha
Wifi Game: OFF
FB Alpha contains parts of MAME & Final Burn. (C) 2004, Team FB Alpha.
FinalBurn Alpha for PSP (C) 2008, OopsWare and LBICELYNE

FBA新版发布

FBA无疑是今年下半年PSP模拟界最耀眼的一颗新星，不仅仅是因为它能玩《三国战记》，更引人瞩目的高频率的更新，每隔几天就要出一个新版。这不，V12p1版又于12月8日来袭。新版修正上一版本运行附带Qsound的CPS游戏会黑屏的错误；加入了噪音去除功能，可以去掉单声道游戏的噪音，运行《野蛮骑士》、《荒野大镖客》、《雷牙》等游戏声音纯净了很多；将CPS3版本改名为CPS123，PSP-1000上也能运行CPS基板游戏了；可以运行世嘉名作《兽王记》。12月13日，作者又发布了V12 龙珠Z美化版，功能未变，但将EBoot文件的背景图片和音乐改为龙珠Z相关。

SMS Plus PSP新版推出



PSP上的世嘉SMS家用机、GG掌机模拟器SMS Plus PSP于12月8日推出V1.2.5。SMS Plus PSP已经有1年多的时间没有消息，这次突然发布新版本给不少喜欢GG游戏的玩家带来了惊喜。新版中加入了自动保存功能，关闭游戏时，可以将当前的游戏状态保存下来；支持连打功能，可以在Options中将按键设为连打，特别适合玩射击类游戏发射子弹用；加入了截图功能，用户可以将精彩游戏画面截取下来，图片会保存到记忆棒/PSP/PHOTO目录下，能够用PSP内置的图片浏览器查看；支持游戏快照，选择游戏时，游戏名旁边会有游戏的相关图片，即使不认识英文游戏名也能方面的选择游戏。

自制软件

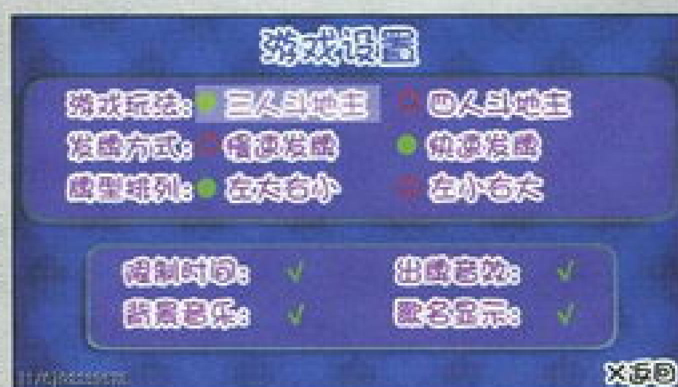


Virtual Globe新版公开

玩过PS3的朋友一定对其播放音乐时的模拟地球画面过目不忘。那蓝色的球体在太空中旋转，太阳缓缓升起，光芒四射，那景色实在太美了。其实，在PSP上，我们一样也能模拟地球。Virtual Globe就是一款模拟地球的软件，最新版是12月17日发布的V0.51版。软件已经初具雏形，可以模拟地球的运转，但一些光影效果明显不如PS3。但软件也有优点，那就是我们可以对地球进行操控。使用中，用PSP的方向键来移动地球，按□或○键旋转，按L、R键进行缩放，按START键则可以调出系统菜单。另外，软件需要占用的内存比较多，所以无法在PSP-1000上运行，很遗憾哦。

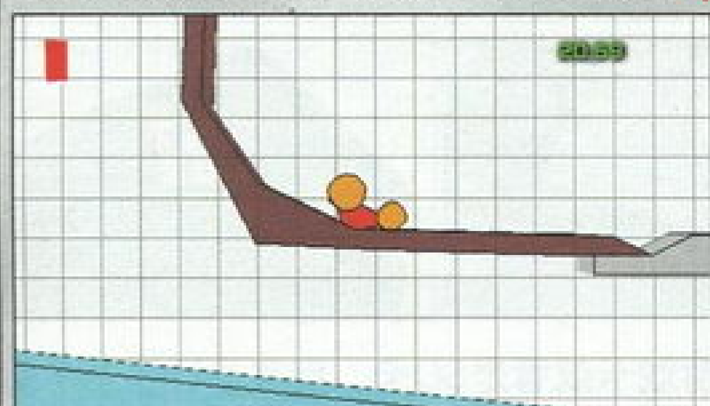
同人游戏

《欢乐斗地主》新版放出



模拟器中更新最频繁的是FBA，自制游戏中则当属《欢乐斗地主》了。不知是否是巧合，两款软件都均为中国制造。《欢乐斗地主》在12月3日、5日12日发布了三个版本。12月3日推出的版本修正了鼠标移到牌的最左边时，再向左会出现蓝屏退出的错误；解决了计分系统偶尔赢了减分，输了加分的问题；改进存档功能，支持最多5个存档，游戏进行中，按L键可以保存存档，按R键则会恢复最近保存的存档，存档文件为DDZ格式。12月5日发布的版本则修正了存档功能的若干问题，如文件名错误、重启游戏后存档丢失的Bug等；加入四人斗地主的联机处理，但支持基础模式。12月12日公开的版本则加入了背景音乐随机播放以及播放位置记忆功能，下次进入游戏将从上次的播放位置开始播放音乐；对游戏加载画面进行了美化；延长了发底牌之前的时间，以便玩家能够看清底牌。

《JellyCar》发布



初次看到《JellyCar》的人，都会被它独特的画风所吸引，和前端时间PSP上火热的《啪嗒砰》很像。其实，《JellyCar》与《啪嗒砰》是完全不同的游戏，玩家要操纵小汽车从场景的一端走到另一端。当然，路上会遇到沟壑等障碍。游戏开始，玩家能选择不同种类的汽车并选择不同关卡开始。游戏看似2D，实为3D，玩家可以按○键来缩小场景，按□键变大汽车，按×键来旋转场景。

硬件短消息

栏目主持 宇轩

双65NM的Xbox360悄然发售了，电源功率缩小外，发热量有所降低，加上游戏可以安装到硬盘中不用频繁读取光碟，的确对防止三红有所帮助。但究竟能不能彻底杜绝三红还需等实践来证明。圣诞将至，如果他或她有掌机的话，送一个小小的周边做礼物是不错的选择哦。下面看看圣诞节期间掌机上什么新周边发布，可能会发现你所满意的。

NDSi透明保护壳

文 就爱360

品名：クリアケース for ニンテンドーDSi
种类：保护壳
出品：ノーブランド
对应机种：NDSL
官方价格：980日元

每当新机型发布的时候，配件厂商们都得趁机捞上一笔。NDSi的外观尺寸有变，以往针对NDSL开发的透明外壳已经无法适用。这款产品就是专门为NDSi用户们准备的。外壳的三围为81mm×141mm×23mm，紧紧贴合NDSi体型，厚度则为2mm，可以很好地保护NDSi不受伤害。NDSi透明保护壳还在SD卡槽、摄像头等处都进行了镂空处理，不会影响正常使用。加上只有53克的重量，可以让NDSi长久地呆在里面了。






NDS口袋妖怪触控笔

品名：Character Stylus
种类：触控笔
出品：PDP
对应机种：NDS/NDSL/NDSi
官方价格：9.99美元

以前我们曾经介绍过卡通触控笔，以卡通人物做外形。随着圣诞的到来，厂商又找到了新的发财途径，将《口袋妖怪》中的怪兽搬到触控笔上来。每只触控笔的元素基本一致，粗粗的触控笔上有一颗红白相间的怪兽收集球，球上则站了一只口袋妖怪，另外，还附带有腕带。笔、腕带的颜色与妖怪的颜色是相近的。每只笔的售价不菲，要9.99美元。想想怪兽有数百只，如果想收集齐全这些触控笔恐怕得不菲的财力呢。






NDSi皮夹

品名：PDAIR レザーケース for ニンテンド DSi
种类：保护套
出品：PDAIR WORKSHOP
对应机种：NDSi
官方价格：3990日元

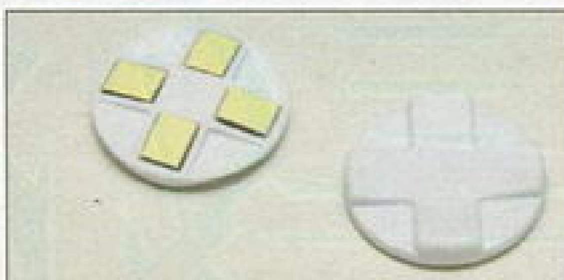





看到这款产品，可能会首先想到钱包，其实不少PDA的包包也采用这种侧翻设计，比较适合男孩子使用哦。NDSi皮夹可以将NDSi完全包裹起来，即使不将NDSi拿出，也能正常游戏。皮夹为按扣设计，不用担心机器掉落。更让人欣喜的是皮夹的人性化。因为除了NDSi，玩家们通常还要带上几张游戏卡或者是SD卡。皮夹设计了多个暗格，能够轻松收纳这些小物件。

PSP键帽









品名：アタッチメントセットポータブル
种类：键帽
出品：HORI
对应机种：PSP-2000/PSP-3000
官方价格：500日元

相比较于PSP-1000，PSP-2000和PSP-3000的按键手感有所改进，但仍有不少玩家不满意。没办法，受掌机外形的限制，想达到游戏机手柄的手感是不可能的。键帽产品则是通过提升按键高度的原理来改进手感。这款PSP专用键帽出自大厂HORI，品质自然没得说。产品分为两组，一组是方向键用键帽，有两个；另一组则是滑杆用键帽，有五个。每个键帽的外形和花纹不同，带来的手感也不同，用户可以根据习惯选择。产品附带了双面胶，能够牢牢地粘在PSP上，不用担心游戏中会脱落。

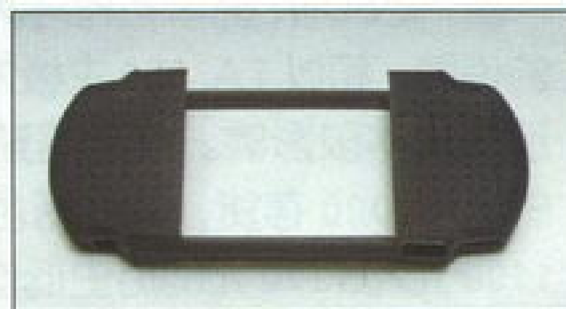
PSP保护套

品名：シリコンカバーポ　タブル3
种类：保护套
出品：HORI
对应机种：PSP-3000
官方价格：1000日元

如果你不太喜欢保护壳那种硬硬的感觉，但又担心PSP受到伤害，那可以选择这款保护套产品。产品专门针对PSP-3000设计，并将十字键、滑杆等地方留空。至于音量调节键、PS键等，由于不经常使用，所以没有镂空，而是根据按键形状设计了小按钮，防止灰尘掉落。保护套的背面不是平平的，而是内凹的小疙瘩，无须担心游戏时机器滑落。另外，保护套并没有针对PSP屏幕以及UMD光碟处进行防护，通通露在外面，玩家还要贴膜才好。







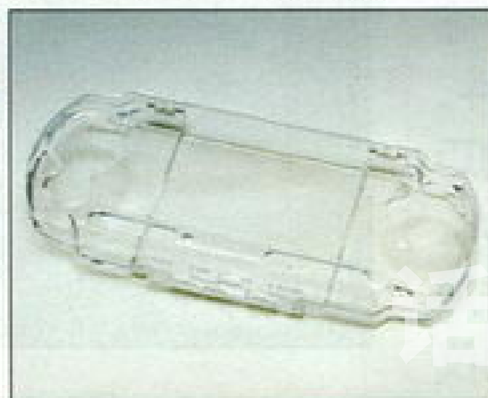


PSP透明保护壳

看了前面的介绍，大概PSP用户心痒痒了，怎么NDSi有新外壳，PSP-3000就没有呢。别急，由同一家公司制造的PSP透明保护壳也已经发售了，而且售价与NDSi保护壳一样，都是980日元。由于PSP-2000与PSP-3000的体型一致，所以这款产品同时适用于两款机器。保护壳将PSP的屏幕也武装起来。别担心，保护壳采用了高透明度的塑料，不会阻碍视线的。至于UMD舱盖处，则采用了翻盖式处理，方便更换游戏。

品名：クリアケース for PSP-3000/2000
种类：保护壳
出品：ノーブランド
对应机种：PSP-2000/PSP-3000
官方价格：980日元









掌机市场扫描

转眼又到年底了，回望2008年国内的电玩市场，可真是一波未平一波又起，像是新主机的发售和破解等。同样是今年才发售的两部主机，NDSi和PSP-3000有着截然不同的命运，不过不管破解与否，希望在新的一年里，两部都能有更好的表现，为玩家带来更多的好游戏才是最实际的。好，下面就让我们来看看最近的掌机市场行情吧。



栏目主持／乌冬



沈朗 广州

年关将至，在金融海啸的冲击下，每个行业都或多或少被波及。在经济变差的同时，人们的消费欲望明显没以前强，一向被视为奢侈消费的电玩行业就更是如此，不少规模不大的电玩店都面临着结业的危险。

中下旬的PSP销售状况的两极分化越发严重，受SONY明年初将再次推出新型号PSP的传闻，和以TA_090主板为首的PSP-3000型久攻不破影响。商家逐渐开始抛售手中的PSP-3000存货，黑白两色已分别下降到了1190元和1170元的历史低位，该机型已成为PSP历史以来最具性价比的型号。跟3000型形成鲜明对比的是已停产的TA088_V2主板PSP-2000，存货越来越少，价格越来越贵。最便宜的深蓝色报1500元；黑色报1550元；银、白两色报1570元；雏菊蓝、薄荷绿、熏衣紫报1590元；最稀少的粉红色到达了1690元的新高。对于这样的价格，相信大多数人都和笔者一样感到无奈。不过就算不计较价格，现在要买一台全新的就机器也是相当困难，由于PSP-2000停产已有一段时日，导致各地库存紧缺。现在PSP的卖场里随处可见换壳机和二手翻新机，因为高昂的售价和混乱的市场秩序，某些无良商家在暴利的驱使下把这些机器充新机器出售。所以在这段时间若是想买PSP的朋友更要多留个心眼，买机时要仔细检查机器的每一个细节和随机的每一个配件，货比三家。如发现不妥，不管商家如何花言巧语都不要搭理。天下没有做亏本生意的商人，任何低于正常价格或套餐价的噱头，里面肯定有不少猫腻。现在想在混乱的卖场中买到心仪的PSP，不贪小便宜、不狠杀价和不被商家诱导，这“三不”要牢记心里。

相比PSP的混乱，任系掌机这边的状况要好得多。由于对应NDSi的烧录卡ACEKARD2i全面上市，带动NDSi销售一片火热，价格也因此上升了一点，黑色报1380元、白色报1360元。至于烧录卡，笔者走访了几家相熟悉的店面，问到的价位都在175元左右，给大家作一个购买参考。另外在元旦期间还将有几个老牌的烧录卡厂商推出的NDSi用烧录卡上市，下次的市场扫描将为大家送上详细的信息。尽管NDSi热销，作为旧机型的NDSL却没受多少影响，价格和上周变化不大，黑、白两色1020元；银色1070元；金属玫瑰报1050元。行货iDSL黑、白、粉红、冰蓝色都为1020元，限定版的中国龙卖1100元。





现在PSP-2000型基本上已经告别了电玩市场的主流，成为了有人问没人买的天价商品。而PSP-3000倒是和PS3有些类似，玩家购入主机后顶多购买一款游戏，这样的结果就是商家们无米下锅，玩家们一机难求。客观上说现在市场上依然存在着少量的全新可刷写PSP-2000，但是作为商家来说是绝对不可能出售批发价1700元的主机，理由很简单——玩家是不会接受的。

北京市场PSP-2000的全套报价在1850元左右，即便是这个价格也存在着不少的翻新、中古主机，如果买到的是后者的话那还算不错的。PSP-3000三种颜色全套价格在1400元左右，如果玩家是想要先买主机等待破解的话，可以只购买单机，价格的话在1280元左右。

比起PSP-3000的坚不可摧，NDSi的破解来得则正是时候，到完稿时为止，AK2i、DS TTi已经在市场上展开攻势，价格在260元左右，相配套对应的8G TF卡价格为160元，贴膜方面已经出现了大量的组装货，包装上模仿之前的“美液晶”，价格不超过30元。主机价格自然是随着破解和热销而开始涨价，单机价格从破解前的1450元涨到了1550元，再加上圣诞档期任天堂一手遮天的一贯传统，有意购买的玩家可以考虑及早出手了。

金融危机对全球经济的冲击势必会减缓下一代便携式掌机的更新速度，汇率的变动也使得美版机甚至韩版机开始更多地流入市场。不同于PSP-2000的早衰，在较长的一段时间内PSP-3000和NDSi都会为保障软件商的糊口而屹立主流市场，惟一的悬念就只剩下PSP-3000的破解了。





文章开头先来说说NDSi方面的消息，作为首款可以支持NDSi的烧录卡，AK2i可说是备受关注，迅速成为了玩家间的话题。西安于12月中旬左右到货，不过因为到的货不多，所以价格也相比较高，基本上都在220元左右。受破解影响，NDSi的身价也涨了不少，由原来的1360元涨升了1450元，基本上配齐一套的要将近1800元，比NDSL一套贵出不少。如果是看好NDSi新功能和有一定经济能力的玩家可以考虑入手了，毕竟早买早享受。而如果只是玩游戏的话，iDSL也是不错的选择，配齐一套只要1200元，就可以享受所有NDS游戏的乐趣了。

PSP方面可以说是价格混乱、品质良莠不齐。到目前为止PSP-3000仍没有新的破解消息，加上PSP-2000已经停产，能破解的机器是卖一部少一部，这样一来就导致PSP-2000的价格进一步上升。来自商家的消息，之前最便宜的金属蓝色PSP-2000价格也开始上浮，目前报价在1450元。考虑到市面上的换壳机器及翻新机器越来越多，4月份上市的金属蓝的《麦登橄榄球》套装应该是最有保证的机器了，加上套装一直以来在国内的销量都很一般，所以应该还有不少的库存，圣诞节即将到来，如果想以PSP馈赠亲友或己用，可以考虑金属蓝套装。其他颜色的PSP-2000，黑色、白色、银色为1580元；雏菊蓝、薄荷绿、熏衣紫1550元；粉色严重缺货，估计价格在1680元附近。





各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	GBM	MSD（8G）	MSD（4G高速）
广东广州	沈朗	1190	1550	1020	1050	1360	90(M2)	43(M2)
广东深圳	久圣电玩	1280	1600	1100	1050	1480	120(M2)	65(M2)
北京	绿洲电玩	1280	1680	1020	1050	1550	180(M2)	90(M2)
陕西西安	快乐多电玩	1250	1580	1000	—	1450	130(M2)	—
安徽合肥	顶点电玩	1220	1450	980	880	1450	120	50
哈尔滨	鑫星电玩	1250	1450	1030	800	1400	140	60
福建厦门	快乐多电玩	1280	1450	1080	—	1480	160(M2)	90(M2)
山西太原	逸豪电玩	1280	1550	1050	—	1400	250	150

栏目主持：胧月

GAME CONVENTION 游戏万花筒

羽纹同学在这辑是相当倒霉的，提交"万花筒"素材时，第一次与以前的一篇新闻重复，第二次再度提交上来的也在以前的栏目里出现过，于是等于说他这辑辛苦找了三遍，大家鼓掌。









▲玩过《异度传说》后，我也曾是包子的粉丝儿。但现在，某些"无聊的小事"导致我对其产生了敌对情绪——各位请原谅我的扭曲吧，我只是诚实了一次。



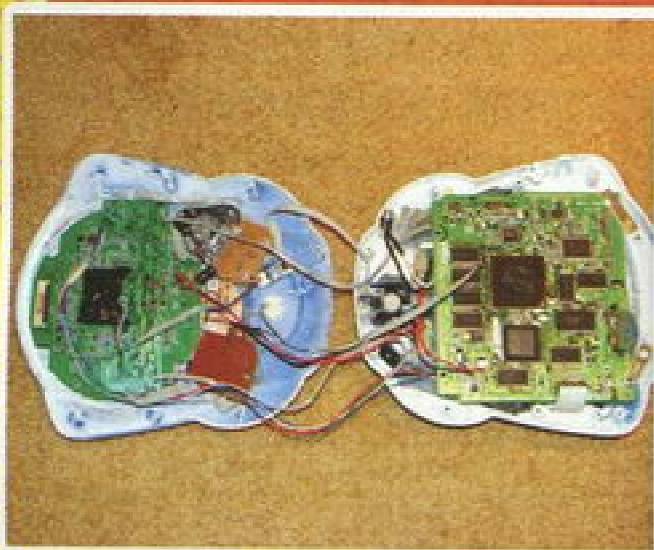
高完成度便携版DC主机问世

国外一位玩家近日公开了他自己动手改造的便携版DC主机"Dream Trooper"，虽然以前也有过DC的自创便携主机问世，但是这次的"DreamTrooper"显然完成度更高。

这款便携式主机使用叫作"Lazer Doodle"的玩具的外壳作为主机外壳，并将拆卸后的DC主机改装后收纳其中，主机背后是光驱，但全部裸露在外，运行游戏的时候飞转的光盘让人有点害怕。



▲"Lazer Doodle"玩具的外壳，下方的孔槽设计与DC手柄有着惊人的相似之处。



◀便携主机的内部构造图。



▶实机运行游戏的画面，感觉抱着这厚重的机身玩不了多长时间手就会酸。

胧月：我们的老朋友羽纹，累着您了。



来自“《传说》系列”的美食——麻婆咖喱



▲饭盒是以系列最新作《心灵传说》为主题的，我们都知道它的CG版本人物造型很雷，如果它影响到了你的食欲，请自动将右边的人物屏蔽。



▲打开盒盖后可以发现麻婆豆腐和咖喱是分开装的，它们可都是非常下饭的。

“麻婆咖喱”（マーボーカレー）是来自于《传说》系列”中的代表性回复道具，在系列官方网站举行的“你最喜欢的道具”投票中，它更是被FANS评选为No.1。在许多作品中的著名道具走出游戏、走向现实之后，“麻婆咖喱”终于也进行了商品化，目前它已经可以在日本的便利店中买到了。据实际品尝过的人表示，它的味道“出人意料地美味”，下面就让我们来跟随图片“品尝”一下这道来自于《传说》世界的美食吧。看了我们的介绍后，你是不是想吃咖喱了呢？其实咖喱是很好做的，去超市买点咖喱块回来按照教程就可以很方便地做出美味，平时有空的话不妨亲手试试。



■咖喱部分据说口味不够重，偏甜。



■当然也可以将麻婆豆腐和咖喱进行混合，将咖喱的香甜与麻婆豆腐的辛辣合二为一。

胧月：咖喱的确不难做，雷伊就可以做得很好吃。21 世纪了，男生们除了西红柿炒蛋、泡面、炒饭外也该学学新菜式——这么说好像有些性别歧视以及不符合当代国情。



我家水龙头出可乐

桶装扎啤大家都喝过吧。什么？你未满18岁不能喝酒？都什么年代了还那么纯……（哎呀@＃￥%……被众小编因教唆青少年罪拖出去打）好吧好吧，那喝喝桶装可乐总是可以的。用了这个玩意儿，你只要买一瓶2升的大可乐，然后把瓶子倒过来固定在底座上，最后拧开水龙头就可以了。这真是一个有意思的玩意儿啊。



胧月：有人会觉得多此一举，不过你还真别小看这些把廉价品变得有情调的小玩意。另外宇轩同学定然是日剧看多了，中国并没有规定未成年人不得饮酒的法律。当然了，我们还是建议各位成年以后再碰酒精。



《FATE》主题女仆咖啡店开张



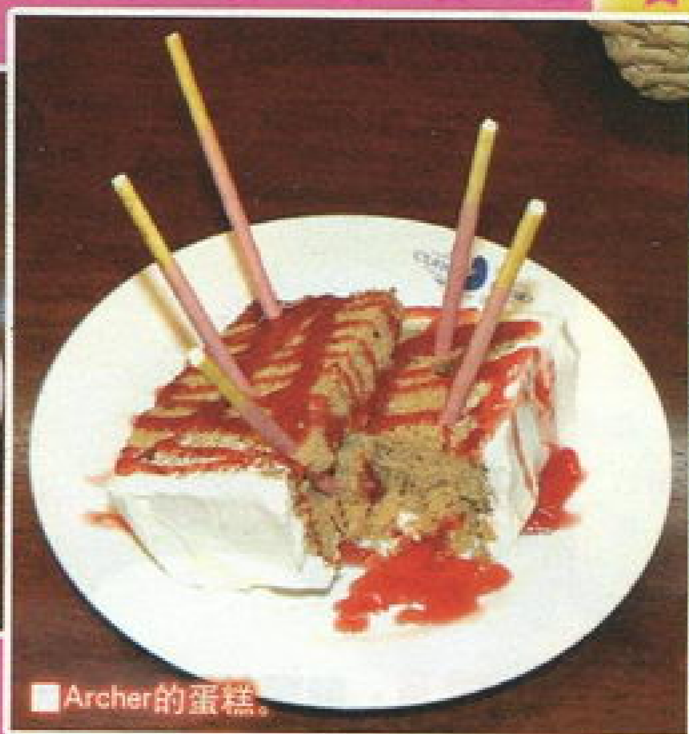


Capcom为纪念于12月18日发售的PS2格斗游戏《FATE/unlimited codes》，特别租用了东京秋叶原的一家女仆咖啡店，展开从12月12日～12月21日为期10天的“FATE咖啡店”特别活动。活动期间，店内装潢完全FATE化，同时推出一系列跟《FATE》相关联的食品。

这张限定菜单上的菜色并不太多，有两种主食、九种饮料、两种甜品，价格倒并不会贵出太多。两种主食是激辣麻婆豆腐饭和黑Saber汉堡三明治套餐；而饮料分别以原作中的七从者加上Saber·莉莉和吉尔加美什为主题，色泽看上去还不错；两种甜点中伊利亚的冰激凌看起来就比较普通了，而Archer的蛋糕则有些“血腥”。


■黑Saber汉堡三明治套餐。


■伊利亚的冰激凌。


■Archer的蛋糕。

店内的装饰也很值得一看，有游戏宣传海报、手办、挂画等，但遗憾的是，这些好物都在21号之后被拆除。







胧月：宅游戏+宅餐厅，相得益彰。上次也说过日本女仆店其实已经在走下坡路了，多借着这样的活动拉拢下人气也好。



Figma圣诞系列

随着圣诞节的临近，与圣诞相关的各种商品也开始陆续上市。Max Factory公司从12月10日起推出“Figma圣诞套装”，12月10日到12月25日期间，只要在相关店铺购买指定的Figma系列可动手办便可以获得圣诞套装，套装里包括圣诞帽、圣诞披肩以及礼物袋，当中圣诞帽有两种造型（随机获得）。将这些部件装在心爱的可动手办上，大家立刻就能感受到浓浓的节日气氛。





■店铺内的宣传画



■此方戴上比她人小一号的帽子显得十分可爱。



■圣诞团长



■“谁拿了我的袋子？”







胧月：圣诞将至，各餐厅、便利店的服务生也都作圣诞打扮，但只戴一顶圣诞帽看上去实在是太违和了——虽然我也知道让她们像动漫里一样穿露腿圣诞装有些残忍。



littlewitch是日本一家同人性质的工作室，其作品有插画和短篇Galgame等等。虽然名气不是很大，但由于其独特的画风，littlewitch还是吸引了不少人的喜爱。下面我们就来看看他们的一些作品。另外还有10余张未收录的精美图片请照例期待下一辑《口袋光环》。

栏目主持 宇轩

  **宇轩：**夏天！我喜欢夏天的烈日……好冷。





 **宇轩：**淡淡的水粉效果是littlewitch的主要特点，当然如果你硬要说的话，那还有纤细身体的Loli和平胸……



宇轩：本人一直对日式料理的试菜碟很感兴趣，中国人从来不用这玩意儿是表明对自己的料理很有信心吧？


宇轩：littlewitch的主要代表人物名为大枪苇人，其作品有《白诘草》等。






经典主题乐园
CLASSIC GAMES THEME PARK

学校的篮球场从早到晚永远不会缺少同学们的身影，到处都是打篮球的人。由于场地和规则并不专业，大家也打得十分随意，比较自由，这种篮球的方式让我们想起了风靡世界的街头篮球。而街头篮球相关的游戏也很多，FC开始便有了著名的《热血篮球》，直到现在的PSP上的《NBA街头篮球》。现在就来介绍下过去几个平台的经典街头篮球游戏。

栏目主持 盲先知

好游戏永远不过时

本辑主题 街头篮球



▲PSP上的街头篮球游戏，诸位爱好者也可以一试。

街头篮球起源于20世纪初的美国。是一项流行于华盛顿和纽约贫民区黑人青少年间的篮球运动。街球对于场地的要求并不高，一个开阔地和一个篮球架就可以进行比赛，所以在城市到处都能玩得起来。而其规则和正规篮球赛相比十分的宽松，只要对于比赛没有很大的障碍，都可以接受。街球不仅要在意胜负，更注重展示个人技术和观赏性。以上的因素让街球在全世界得到了迅速的发展，深受广大篮球爱好者的欢迎。

文 vie

街头篮球

原机种：Arc	模拟器：MVSPSP/NEODS	适用机种：PSP/NDS

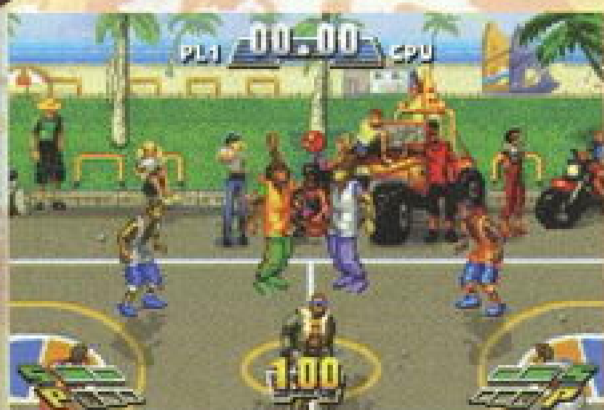


▲超暴力扣篮。

街机上的篮球游戏比较少，而好玩的就更少了，这款《街头篮球》可以说是街机篮球游戏中不可多得的精品。游戏中不仅有传统的篮球强队美国队、阿根廷队等队伍，还加入了中国队和中国台湾队，可以使用自己国家的队员来挑战其他国家的队员，玩起来更有代入感。这款游戏虽然看似简单，但游戏素质却十分之高。它的操作非常简单，只需要简单的组合就可以做出一些其他游戏中难以做到的动作，比如空中接力，必杀灌篮等。游戏中比赛的节奏比较紧凑，游戏也有超级投篮槽，蓄满时就可以使用必杀球了，而对方是不能防御必杀球的。游戏的画面亮丽，人物的轮廓明确，动作方面也显得很夸张，比如人物必杀时的动作就很漂亮，投出的球会带有幻影或火焰，甚至还有转身数圈的高飞灌篮，篮筐也会被重重压弯。除了必杀时的夸张外，游戏的规则也比较夸张，像是干扰球、撞人一类的做法在游戏里都不被吹，玩家可以放开手全力拼搏。

街头斗牛篮球

原机种：GBA | 模拟器：UO gpSP kai | 适用机种：PSP



▲开场时的跳球是非常重要的。

此款GBA上的《街头斗牛篮球》可以算是GBA几款篮球游戏中的为数不多精品了。每个队伍都独具特色，来自的国家也各不相同。游戏的速度非常快，可能导致玩家一开始有些不习惯这样的节奏，上手也会比较慢。但是上手后应该就会觉得爽快了。游戏中有两个能量槽，分别为速度槽和力量槽。玩家不仅可以使用速度槽加快游戏中的速度，而且当力量槽蓄满的时候还可以使用必杀投篮。游戏的音乐是Hip-Hop风格，和街头篮球也十分地匹配。游戏的风格较偏向于爽快，不追求真实，只要玩得爽快就好了。游戏中对手的实力比较强，经常会趁玩家不备使用必杀球，而玩家也要注意对方选手速度槽和力量槽的变化，合理使用两种能力才是得分的关键。推荐给喜欢速度感和爽快感的篮球游戏玩家们。

热血篮球

原机种：FC | 模拟器：NesterJ | 适用机种：PSP

这款FC上的《热血篮球》的场景设定在篮球十分流行的美国。国夫君带领着团队去参加了美国街头篮球大会，要与美国各个州的代表队进行比赛。游戏继承了“《热血》系列”的传统，在体育项目中会增加一些比较有趣的道具或者招数等。游戏与传统篮球的最大区别就是设置了三个篮筐，一次投篮可以投进数个篮筐，得到数倍的分数，这样就提高了游戏的得分效率和难度。游戏还在背景中设有道具，比如滑板，梯子，垃圾桶等，使用的效果也各不相同。比如可以将垃圾桶套在对方选手的头上，这样对手就没有了方向感，骚扰也达到了目的。每个队伍的选手也各有自己的特点，个性十分的鲜明。游戏的招式也十分地华丽，比如意念控球、喷漆必杀球等，完全体现了“《热血》系列”的特色。



▲比赛中鼓励玩家攻击对方选手。

迪士尼篮球

原机种：GBA | 模拟器：UO gpSP kai | 适用机种：PSP



▲高菲狗的大灌篮！

迪士尼体育系列游戏在GBA上有很多作品，包含了各种体育竞技项目，比如篮球、足球、摩托、滑板等。也许大家会觉得系列游戏出得多了，质量就会有所下降，从而忽略了这款游戏。不过这款游戏恐怕是GBA上素质最高的篮球游戏了。游戏的规则是2对2，比常规的3对3街球少了两个人。别小看游戏的人物，他们都是迪士尼的动画明星。这款游戏的难度非常高，隐藏要素也很多，比如说道具的收集：有些道具可以通过关卡打出来，而有些道具只有联机才能打出。而道具在游戏中的用途也十分的重要，比如平淡之翼可以让你跳得更高，投出4分球，天空运动衫可以让你停留在空中，可以拦断所有的投篮，可以说是防守的王牌。推荐给那些不太注重画面，而是更注重游戏手感的玩家们。

最近天气转凉，希望各位玩家在游戏的同时，也要多多的注意身体，适当地进行体育方面的锻炼，增强自己的免疫力，这样才能游戏和健康两不误。

漫游CAFE

许久不见的漫游cafe又出来招摇撞骗了，不知各位在考场中奋战的勇士们是否安康呢？在这种压强增大血糖高升的状态下，估计大家是没有闲工夫静下心来惬意地观赏动画了，所以等到年末连载完结后来个一口吞吃到撑也许才是正道。而话说最近能让我提得起兴致与元气追到底的动画，也就只有下面要说的这部《钢铁新娘》而已。

天上掉下个逼婚娘

一个美梦醒来的高中生三平太，还沉静在梦中与初恋情人相会的美好情形中，十年前与Loli情人定下的婚约还让他念念不忘……恍惚间突然房内有响动，还没回过神的三平太只能呆呆地望着眼前好莱坞大片般的一幕——强悍的巨型机器人与一个矮墩墩、胖乎乎、外形好似颗鸡蛋的女性正在激烈地战斗。一阵黄飞鸿式的佛山无影脚后对战终于结束，而这名战斗力惊人而外表呆滞的“鸡蛋女”也正式通知三平太：从今天起，我就是你的妻子！婚约的美梦成真了？无奈早已经物是人非……（T_T）





无敌新娘——可美克





▲在动画颇受好评的推动下，NDS版《钢铁新娘》也决定于明年推出。

她是无敌铁金刚。她骁勇善战，能在男主角遭遇危机的第一时刻赶至现场，并且通常能够在五分钟之内以黄飞鸿、李小龙般神乎其神的功夫绝技将任何敌人打得落花流水、满地找牙。

她是忠心不二的人妻典范。为了保护丈夫三平太不被邪恶势力MISHIMA的科学怪人们所伤害，她可是鞠躬尽瘁粉身碎骨（开什么玩笑，可美克可是堪比圣斗士五小强的不死化身）也在所不辞，有了这样忠心体贴的老婆，夫复何求！

她是贤良淑德的绝代佳人。她会在你回家的第一时间送上热腾腾的米饭（汗），她会对你嘘寒问暖给你最佳的“心灵问候”，她会以不可思议的超级魅力征服丈夫的妹妹、母亲、以及闲杂人等（漫画编辑），并已经立志为了让婆婆早日见到孙子而尽职尽责……养家！







▲▶话说可美克的“外皮”到底是啥做的？钢铁？PVC？真皮？还是粘乎乎的鼻涕虫？

她是尖端时尚达人兼Cosplay狂人。你看她一天好几身装束，无论是性感强势的御姐老师、青春气息浓厚的邻家MM，还是另类的非主流黑脸妹高中生、温柔细心的护士小姐、诡异至极的鼻涕虫……我们的可美克都是手到擒来，扮谁像谁，从外表到行为举止、声音的拿捏（齐藤千和的表现太美了～）都绝对是惟妙惟肖毫无破绽。人家说即使是再美的美女看久了也会产生视觉疲劳，但只要有了可美克，你的烦恼从此不再有，不过前提是先得把心脏机能练得再强韧一点，避免心肌梗塞之类的突发疾病……

迷样御姐——MM

当我们自以为对可美克已经有了八九不离十分的了解之后，这个机械外壳的头部毫无征兆地裂开了——有多少人看到那个“金蝉脱壳”场面的时候没有联想到贞子和马桶……（－ －|||）。而从里面钻出来的，简直就是可美克的完美进化版：无论从身材、脸蛋、声音、性格各方面的表现上来说。更重要的是，这个名叫“MM”的MM，有着与三平太的初恋情人一样的红色飘逸长发，可爱的外表也让人怀疑她与十年前那个神秘Loli的关系。



▶故事里琐事烂事一大堆，而对于MM和三平太当年的初恋情人的真实身分却讳莫如深。

不健康症患者——牧原泉



▲原来眼镜也能成为凶器之一。



▲不可不看的经典OP与ED，歌词更是令人喷血不止。

说起来她才是三平太的青梅竹马，并且具备了青梅竹马的一切优秀条件：纯情、专一、害羞、正直，而且她还具备一条大多数男性理想对象的重要条件：巨乳。牧原泉与三平太的亲密关系正是这么细水长流地进展着，谁知半路却杀出个程咬金，而且那个长相怪异、自称人妻的可美克居然公然在教室里夺走了三平太的吻（是否初吻值得鉴定）！再加上那巨蛋可美克中钻出的诱人MM，牧原泉的重要地位几乎要被取而代之了，牧原泉出场的最大理由，似乎就只有上面我们提到的优秀条件之五了。当制服装的牧原泉在奔跑中一边不自主地显露出她的优秀条件之时，当她害羞地遮遮掩掩并大喊：“不健康！不健康……！”的时候，相信屏幕前90%的男同学们已经傻笑到面部抽搐了。

OTAKU杀手——早川美咲

我们要大赞原作者对观众心理的无限理解，更要大赞钉宫病毒秒杀观众之强劲实力。早川美咲就是所有OTAKU们心目中的最佳结合体——纯情的Loli外表+让人喷血无限的御姐心灵，还有个萌到极点的“电波侦查机能”。虽然她只是时不时地从画面中飘过，时不时面无表情地冒出一些惊人之语，但她绝对不仅仅是个跑龙套的大众脸（OTAKU欢呼了……）！她也绝不是凑画面的小配角（OTAKU再次欢呼……）！至少在我们的心目中，她绝对是不可或缺的完美存在！



▲MISHIMA公司那个貌似BOSS的御姐也在对三平太的一次随机家访后迟迟不肯登场。不得不说，这公司的办事效率未免也太低了吧……



◀早川才是幕后黑手。

辛勤的贤妻良母型LOLI——玉子



▲玉子的梦想……但为什么娇小的玉子身旁是个神态猥琐的大叔？



▶在玉子爆发的瞬间出现了如此画面。

被周围的同学异口同声地称赞“玉子真的好坚强”的时候，这个“下虽无小上有两大问题老”的小学女生，虽然会偶尔幻想着自己也能有时间、有精力像普通的女孩子一样偶尔逛个小街、谈个小恋爱，享受下自己的生活，但善良而能干的她还是毅然担起了这个家的巨大责任——“不行，没有我这个家就完蛋了。”不过庆幸的是玉子终于找到了她的精神支柱——值得信任和依靠的大姐姐、哥哥的救命恩人可美克。在此，让我们半带辛酸半带祝福地为好孩子玉子鼓掌……

文 拉克斯

栏目主持 羽纹

专区地带 ZONE STRIP

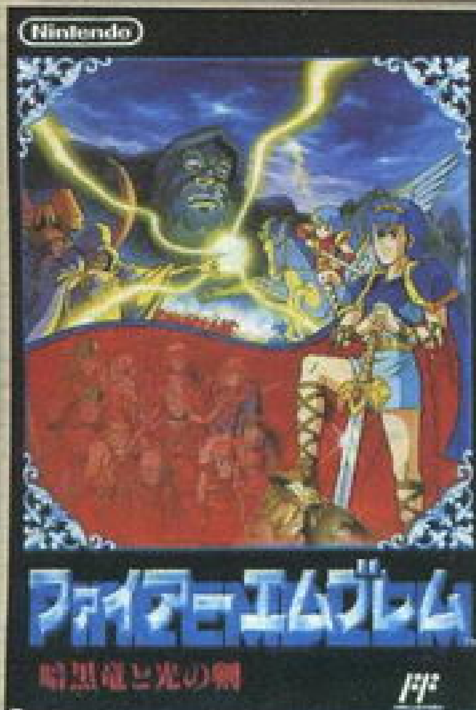
FIRE EMBLEM

火纹大陆

《火焰之纹章》的封面进化史

一款游戏对于核心玩家的吸引力是它的内容，对于那些非该系列核心玩家的吸引力是广告宣传的力度。那对于那些一般的玩家呢？对于那些对游戏热情一般，逛游戏店只是走马观花的大众消费者呢？能吸引这些购买力的则是游戏本身在店内陈列时它那华丽的外装，也就是封面，这个不起眼，但却是很重要的环节。那么，这次就让我们一起进入《FE》的封面世界，来看看这10多年来《FE》的封面进化之旅。假如你是个不了解《FE》的消费者，你会被这些封面所吸引将它们放入自己的购物篮吗？

火焰之纹章 暗黑龙与光之剑



年代：1990年

绘者：不明

从现在的审美角度来看，这张封面很难看，人设不美，色彩缺乏且设计无新意无特点。但是，这只是拿18年后今天的眼光去看而已，在当时呢？我们来看这张图，上面的构成很简单，主角玛鲁斯，女主角希达和主角的战友们以及大魔头加尼夫和其手下。很典型的封面上亮出主要人物的手法。在现在来看，这样无新意、很土。但是，在那个混沌初开的年代，玩家们从广告、杂志上所得知的有关这个新游戏信息非常有限，只听说这游戏是如何如何，但印象并不是太深刻。等到发售的那一天，消费者们在店里看到了这批批上架的货物，看到了这个封面，那种："真是正如广告里所说的那样啊！"的感觉就涌上心头了。为什么？请我们一起来看一下。罗马战士式打扮的主角、骑着天马的美丽少女，还有各种各样的同伴，再看看他们的敌人，可怕巨大的暗黑法师以及他手下的重甲军团和巫师们。以这样一个小小的封面就在玩家心中勾勒出了一幅正邪大战的绘卷，消费者们立刻就会断定这是一款人物众多、场面宏大的史诗巨作。所以这个现在有些土气的初代封面是所有《FE》作品封面中最成功的，因为它是奠定了今日《FE》在业界之地位的重要功臣之一。

火焰之纹章 外传

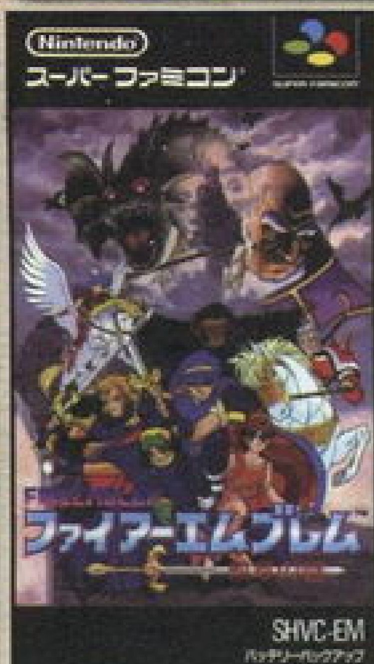


年代：1992

绘者：不明

相对于初代那成功的封面设计，外传这个便有些不足了。首先因为封面上可视的事物较少且无任何背景或空间感。虽然通过三个人物所着不同的装甲来突出了色彩，但总体来看还是显得十分单调。再来看封面上仅有的四个人物。主角阿鲁姆的造型十分不协调，和电视广告里那个由欧美演员扮演的小帅哥相差甚远也与杂志上广布的略带成熟感的美青年设定图有着一定差距，可以说放在正中间有些碍眼。再看女主角塞莉卡，可以说整个封面的亮点可能就是她的那身造型了。拿着剑且略显性感的打扮，火红的长发，尽管设定里只是个少女，但展现给人们的是一个性格坚强、略显成熟、打扮性感的女战士形象，可以说和前作骑着圣洁天马的希达产生了巨大的差别，也让玩家们眼前一亮。再说右边那位老兄，可以说是失败中的失败，那不知所谓的一笑以及那古怪的造型让人们根本无法将其和杂志上介绍的人物对上号，许多人都问："老兄，你谁啊？"后来，人们考证，这可能是第二章加入了塞莉卡军的那位重甲，那这可以反过来想了，这种二线人物是怎么混上封面的呢？最后背景的那位大叔，有人说是宰相杜卡，也有人说是帝国皇帝，不管是谁，的确给人以压迫感，但你不觉得，只有这个大块头的确少了些什么吗？

火焰之纹章 纹章之谜

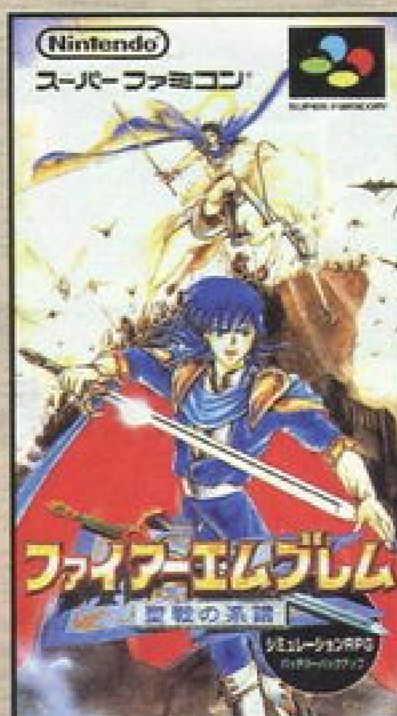


年代：1994

绘者：小屋胜义

从这一作起，《FE》的人设、插画开始启用专业的画师了，不再像前两作那样，社内组内的作图人员一手包办了，所以封面的质量也大大提高。这作封面里几个主要人物的造型明显丰满了起来，尽管前面我方几个人物的排列略微显得有些乱，后面的加尼夫也没初代封面里的那种迫力。但整个封面最显眼的是暗黑龙梅迪乌斯，尽管这位大BOSS在初代封面里没出现，但这次却风光无比。阴云下遥远恐怖的魔城、飞舞在魔城旁边的飞龙和慢慢浮现在天空中的梅迪乌斯以及其真身暗黑龙的巨大幻像。看到这个封面，顿时便让老玩家们感受到了一种战斗又将开始的感觉，而对于新的消费群，则有种要面对强大敌人的挑战感。当然，因为引入了小屋胜义的作画，人物的美形程度大大提高，看看几位主要人物，都是帅哥美女，这样冲着那美形的人设来购买的消费者也是有不少的。这一作的封面尽管还是走了初代封面的老设计思路，但总的来说因为作画质量的提高，也算是给了消费者足够的视觉冲击了。当然自从SFC时代开始，这种布局的封面设计已是十分常见的了。

火焰之纹章 圣战系谱



年代：1996

绘者：小屋胜义

没错，这作封面还是小屋胜义所绘的，肯定会有人奇怪，为什么会和之前有着这么大的区别呢？自从前作成功后，加贺昭三便去欧州收集制作素材和灵感了。这一行改变了他的思路，他从最初想描写正义英雄的除邪史诗转变成了想创造一部包含政治、军事、人性和道德的巨作史诗。为此在他的要求下，小屋胜义转换了画风，将前作那种卡通式浓厚的风格转为写实向，重点地突出那种历史的厚重感。而这个封面的设计也和以前的有着很大不同。首先封面上出了个之前宣传中很少看到的少年，而他身后那经消费者们仔细辨认才认出的骑士是本作的主角辛格尔德。辛格尔德身后跟着的则是千军万马，那漫天的飞龙、山崖上军旗飘扬、军马立于崖前，这都给了人们一种"战争"的感觉。这是以前几作从没有过的壮大感觉，这也将一个信号发送给了玩家们，这将是一场规模巨大的"圣战"，将是你从未想像过的巨篇史诗。当然关于前面那个少年，因为发售前的介绍等等，很多玩家其实已知道了第二部的存在，所以"第二部主角"的这个身分，不少人也已猜出来，但他和辛格尔德又是什么关系呢？为什么他们俩会一起出现在封面上，且辛格尔德所处的位置还在其之上呢？带着这些疑问，不少的系列粉丝和一些因为封面而感兴趣的玩家都从钱包里掏出了钞票。

专区地带 ZONE STRIP

栏目主持 羽纹



洛克人世界

各位读者好，“洛克人世界”栏目又和大家见面了，今次将为大家带来《X7》和《X8》的相关剧情说明。

文 骚扰天皇·SK

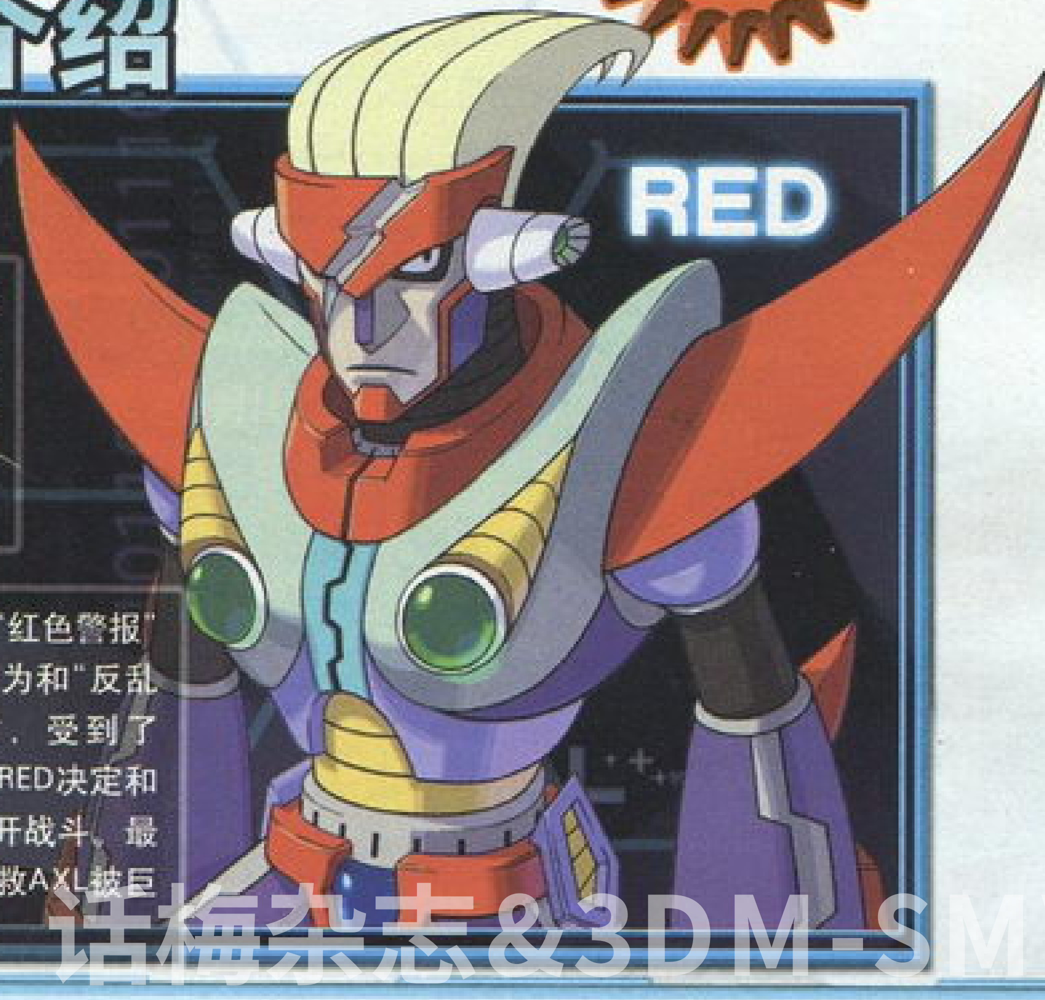
《洛克人X7》剧情简介

人物介绍



AXL

起先是反乱组织“红色警报”的成员，在一次意外中被ZERO所救并加入了“反乱猎人”，拥有复制DNA进行变身的能力。



RED

反乱组织“红色警报”的指挥官，因为和“反乱猎人”有矛盾，受到了SIGMA挑衅的RED决定和“反乱猎人”展开战斗，最终在基地内为救AXL被巨石压死。



想必大部分不懂外语的读者都认为《X7》的剧情是延续前作，虽然两作共为《X》系列，但在剧情方面实际上可以把《X7》当成一个独立的作品看待。虽然《X6》有多个结局（注1），但《X7》的剧情完全和《X6》的任何一个结局都没关联。

在21XX年，"反乱猎人"和异常者间的战斗持续了很长一段时间，在一次大战中异常者的首领SIGMA被X和ZERO击败，但SIGMA病毒的威胁并没有随着SIGMA的战败而消失，世界各地依然出现不少异常者，由于在上次战斗时"反乱猎人"方面也耗损了大量的兵力，加上主力X因为厌倦战斗而退居二线不再参战。"反乱猎人"和异常者间的战斗也逐渐白热化。此时一个民间反乱组织"红色警报"的兴起改变了局面，由于"红色警报"的加入战争很快便被平息。

但随着时间的推移，两个理念完全不同的组织间逐渐产生一些矛盾。"红色警报"在执行任务中完全不顾民众安危，并使用暗杀等手段达成任务的做法引起"反乱猎人"的反感，这时SIGMA乘虚而入接触了"红色警报"的首领RED，RED在SIGMA的挑衅下决定和"反乱猎人"兵刃相见，RED派遣手下前往现场制造混乱，并以此为借口和前来调查的"反乱猎人"展开战斗。RED的做法让他的手下兼爱将AXL非常反感，在一次任务中AXL脱离了组织，但没想到RED早已料到AXL会背叛，并已经安排好手下跟踪AXL，只要确认AXL有背叛的迹象就对他进行破坏。一路遭到大型机器人围攻的AXL渐渐被逼入死角，在危机关头ZERO出现破坏了"红色警报"的追兵救下AXL，在和ZERO的接触中AXL逐渐改变了在"红色警报"时对"反乱猎人"的看法（注2），并希望加入"反乱猎人"。

一心想要挑起战争的RED把ZERO的行为当成"反乱猎人"对"红色警报"进行的公然挑战，并以此为借口派出主力部队和"反乱猎人"战斗。在战斗中，RED终于得知所谓的"协助者"SIGMA的真正意图，原来在上次战斗中SIGMA的身体没有完全修复，因此他想让拥有复制DNA能力的AXL得到X的DNA DATA并利用SIGMA病毒控制AXL。果然事情如他所愿，AXL成功进入"反乱猎人"的内部。得知真相的RED想要中止和"反乱猎人"的战争并共同对抗SIGMA，没想到SIGMA已经利用病毒控制了他手下的所有部队。兵力被夺的RED只能被迫听命与SIGMA，控制"红色警报"后的SIGMA实力大增，为了不出现更多牺牲者，X终于决定复出，在三人的努力下"红色警报"的进攻一次次被瓦解，并最终攻入了"红色警报"的总基地。

在司令室，AXL遇到了自己的老师——"红色警报"的首领RED，AXL让X和ZERO先去对抗最后的敌人SIGMA，而自己留下对付RED。在和AXL的较量中RED认识到自己的错误，由于刚才的战斗，司令室开始崩塌，RED为了救出AXL自己挡住了落下的巨石……另一方面，在X和ZERO的合作下SIGMA渐渐支撑不住，眼看自己就要战败的SIGMA疯狂地启动了"红色警报"基地的自毁系统企图和三人同归于尽，危机之下AXL变身为RED成功骗过SIGMA并把SIGMA消灭，随着SIGMA的再次落败，第七次异常者战争结束。

注释

注1：《X6》中使用X通关、ZERO通关会有两个不同的结局，分别是ZERO退居二线，在后面默默支持着X；另一个便是大家所熟悉的ZERO把自身封印并进入妖精战争的主线剧情。

注2："红色警报"之所以会和"反乱猎人"对立，大部分原因在于上层指挥官几乎都被SIGMA所控制，使RED坚信自己的行为是正确的。而"反乱猎人"作为政府的走狗必须被消灭，当时身为RED下属的AXL一样对此想法深信不疑。

小新闻——明年春季将有《洛克人》新作公布

在日本网站2CH的最新报道中称在明年2月号的《Nintendo Dream》上将会发布一个神秘的《洛克人》新作，报道上并没有透露这个神秘新作会基于任天堂的哪个机种上推出，看来Capcom可能要完结"《ZX》"和"《流星洛克人》系列"并推出新系列的可能性很大，一切等到明年2月便会揭晓，让我们拭目以待吧！



掌门人

主持：马修
插图：西瓜树



时间过得真快，转眼又做到了2008年的最后一辑的《掌机王SP》了……感慨很多，但又不知道该从哪说起，总之，该总结的总结，该加油的加油，明年咱们继续努力，继续为了更好的生活、更好的未来和更好的游戏环境，努力！接下来，开始我们本辑的"掌门人"——

紧急通知

1.100辑VIP读者**李辉**，因你的地址不详，我们无法寄出礼品，请尽快与掌机王读者服务部取得联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

2.101辑"自由谈"《我的还梦历程》作者"战犯"，看到消息后，请发Email将您的真实姓名告诉我们，以便我们尽快给您发放稿费和样书。Email：pgking@263.net。

红了樱桃，绿了芭蕉

不知不觉已有近50本《掌机王SP》了，手中也不再是GBA、NDS，而换为了PSP。但我仍然怀念我的老N，舍不得我的《放课后少年》，不知小编们喜欢这个游戏吗？总之——流光容易把人抛，红了樱桃，绿了芭蕉！经历了老N的撒手而还，我终于明白了离别的痛啊！经历了小P几入魔掌，我终于明白了，唉！人生正道是沧桑！

安徽 刘兆荣



马修：刘兆荣同学是"掌门人"的老朋友了。话说这次到底是什么事弄得这位开朗的同学这么绕词这么伤感？仅仅是用NDS换了PSP？



雷伊：知道离别有痛，就好好珍惜下手头的PSP吧！

我的梦想是——索尼和任天堂合并！哈哈，伟大吧？小编们，到时候你们《掌机王SP》就不用介绍别的机种的掌机游戏了，介绍NDSP的就好了。

广西 苏俊



雷伊：呃，从目前的情况来看，合并那是不可能的。而且即使（我只是说万一啊，虽然几率接近无穷小）真的合并了，那么到时候肯定还是会有其他竞争者出现的。游戏界就是要有竞争才会进步，百花齐放可比一家独大有趣得多。

马修：这几年掌机市场就是在竞争中做大的，没有竞争的话，咱们的掌机可能还是“非主流”呢。

“尔罗斯”救小P

我是初一的学生，我有NDSL、SP、尔罗斯方块机（这个尔罗斯方块机是这次的主角），但是我惟一的NDSL的烧录卡坏了，开机的几率只有30%——接下来发生的事都是真的。

我偶然来到游戏店的门前，看见一个比我大一点的女生拿着小P出来（我好羡慕）！突然一个人跑了过来，一把夺过女生的小P就跑了，也许是精神反应，我也跟着跑了过去，可是那个男的毕竟是大人！我跟他差了5米的距离，就在这时我想起了我书包里的游戏机，我也不管那么多，从书包随便掏出一个就朝那个人砸去，我的尔罗斯方块机正中了他的后脑勺！他大叫一声跌倒在地，这时两个大哥哥把那个男的按倒在地，我拿起小P跑回游戏店，把小P还给了那个女生，那个女生很高兴，还买了一个小N的烧录卡送我（天上掉馅饼）！后面我想了想，决定把尔罗斯修好！可是老板告诉我，这台机屏幕裂了，里面的重要零件也碎了！我回到家帮小尔做了一个坟墓默哀中……

LIKY：尔罗斯方块机……这名字叫得真亲切。

马修：能用重量相对较轻的俄罗斯方块机把人砸倒，你也是用了很大力啊。

宇轩：你心爱的尔罗斯方块机和女生送的小N烧录卡，到底哪个更珍贵呢？

各位小编，南方天气变化大，要注意身体，不要常在办公室玩游戏，要出去多运动，参加长跑、足球、羽毛球、乒乓球、篮球、网球、美式足球、垒球……

东莞 黄卫洪

宇轩：小编普遍比较宅，再加上时间有限，没可能一下子和那么多“球”打交道吧……

LIKY：宇轩，以为谁都像你那么宅啊。

马修：套用某同事的一句话：去吧去吧，都打球去吧，都不用做《掌机王SP》了。

职业打杂

我注意到一个很奇怪的现象，为什么100辑米格的软硬件栏目都改成宇轩做了？难道是米格不干了么？那宇轩又是攻略又是特快还有美图秀和一品轩那么一大堆栏目，岂不要累死人。宇轩你到底是擅长什么方面的啊？

北京 徐佳庆

**宇轩：**米格怎么会离开《掌机王SP》呢？只是他现在有其他工作在做，原先的几个软件栏目就交给我负责了。至于你问我为啥什么都做，好吧，我是职业打杂的……



宇轩很严重

宇轩找的美图让我感到世界是多么美好，空气是多么清新，这么好的美图居然被其他小编无视，我只能用十个字来形容："读者很生气，后果很严重！"祝《掌机王SP》越办越好，内容越来越丰富，美编越来越多，丑编越来越少。

上海 夏皓

**雷伊：**我们的美编阵容的确是在不断壮大中，不过"丑编"却没有变少，因为数量本来就是0，呵呵。感谢你对"美图秀"栏目的支持，现在我们每次都会在光盘中附送上辑"美图秀"中的相关图片，以后大家就可以更加方便地收藏这些美图了。

支持轩哥！

小P入手有一年了，前几天还给它庆祝了一下：叫上所有有小P的朋友一起联机。回想两年前自己省吃俭用地存钱买小P。还动员同桌一起存了一年小P终于入手了，那感觉就像自己有了小孩一样，还买了好多装备给它。轩哥，兄弟们挺你！每次一买回《掌机王SP》，第一时间就是叫来一堆朋友看图，然后一起发出属于男人的感叹：好图！加油，轩哥，兄弟们等着你的养眼美图呢。

广西 朱毅波

**马修：**其实在宇轩的美图秀刚开办时，确实有一些编辑对这种形式反对，还好宇轩同志力排众议，最终获得了大多数读者的认可！

左右为难

话说机主最怕的就是借机器给别人玩，本达人也曾经借PSP出去，回来后十字键失灵、摇杆移位、机身被打了一层"油"……所以奉劝各位机主一定要谨慎借机！

广州 蔡文俊

**马修：**这个……我们大可视"借"这一过程为"超度"。

**雷伊：**一边是友情，一边是小P，您还是……看着办吧……

《掌机王 SP》招聘启事

招聘职位：编辑　　工作地点：深圳

《掌机王SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1. 热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。
2. 对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。
3. 日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。
4. 思维敏捷，文笔优秀。
5. 身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1. 写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。
2. 能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王 SP》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部；Email 请投往 pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

最后，期待你的加入！

小i，失而复得

最近在下终于从失去 iDSL 的痛苦中解脱出来了，因为在下又有了新的银色 iDSL。想当初我班同学他爸正在气头上，回家看到同学正玩着我借他的掌机，立刻夺过机器又砸又摔，最后还踩了几脚，机子上屏粉碎，比你们以前登的那个砸机试验还狠。算了，反正都过去了，现在又重新得到了小i，有机器的感觉真好。

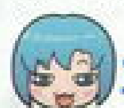
芦迪



嘟嘟：恭喜芦迪同学再次抱回掌机，不过话说回来，能够将机子的上屏弄得粉碎，你同学的父亲下手也真够狠的。



洋葱：每当看到自己那本残缺不堪的《FF Ⅸ》攻略本，我都会提醒自己：父母心情不好时当他们面玩游戏绝对是找死。



马修：看来洋葱已经体验过了，本人在家时就一直当低调的地下工作者。

第一次看到《掌机王 SP》是在学校的图书馆里，自此以后去图书馆的次数就多了起来。可图书馆的更新速度太慢，导致现在去报刊亭的次数逐渐多了。

哈尔滨　菠萝



乌冬：想不到现在的学校图书馆连游戏类的读物都有了，想当年我学校的图书馆对课外读物管的那是一个严，有本《奥秘》看看都高兴得不得了。不过如果只在图书馆里看《掌机王 SP》的话就看不到“口袋光环”了吧，现在的口袋光环的内容可是非常丰富的哦。



羽纹：买《掌机王SP》的话一般一个月去报刊亭两次就可以了，莫非同学把学校的报刊亭当成第二个图书馆，成天在那享受免费书籍不成……



上帝的意见



欢迎大家提出意见和建议

《掌机王SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议大家尽管提。平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

我没什么要求，只要能在光盘上多附赠几个经典PSP与NDS的游戏就行。不管是老的还是现在的，但一定要是经典的呀。

mn6046

1.本人觉得应该去掉同人小说版面，每次我都不看的，很浪费资源呀。2.加一些日语教学的内容，例如与游戏有关的。3.如果加多点攻略就更好了。

sukey

1.可以弄上一个人气游戏版区方便大家交流。2.可以加回以前的狩猎漫画么？

爆裂小羽

100辑的光盘不能用，要提高对光盘的校对质量和生产质量。

MSFANS

多弄点游戏的研究吧，还有PSP游戏的介绍，很多攻略和研究很少，可以放点游戏在光盘里。第100辑等于是NDS的专刊了。

被怪虐待的菜鸟

那条手绳金属头太长了，无论如何也穿不过来啊。

afeiyjf

可以考虑在光盘里附送汉化补丁啊

zhouriqing

感觉P的游戏介绍少了好多……

ms1990193

希望硬件那些可以告诉我们在哪买。

ricky7386

这次100辑书的内容很不错，让我对《掌机王SP》的过去有所了解。不过我想抱怨一下这次乐克乐克的手提袋做得不大好啊，上面游戏形象的眼睛都成黑乎乎的一团了。

切头达人

我恨山寨！

前段时间超疼我的小姑来我家玩，因为小姑经常给我买东西，所以我趁机指着杂志上的PSP向她暗示了好几次，说这东西看书怎么怎么方便，有助学习。几天后的一个晚上，全家人坐在客厅看电视时，小姑拿出了一个大袋子，我透过袋子看见了PSP的盒子，乐得合不上嘴。谁知当我从盒子里拿出机子的瞬间，我整张脸都扭曲了，那竟然是台山寨机，山寨机！我恨啊！要不是看小姑面带笑容坐在一边，我早就开始对那山寨物泄恨了。

江苏 小赵



洋葱：这怎么说呢，毕竟是亲人的一番心意，就算是山寨机也别拿它泄恨啊。



马修：同情一下赵同学，其他读者暗示家人时可别忘了提供详细点的资料。





你一言我一语

终于退伍了，好多东西可以玩，都不知道要玩什么了。

厦门 沈永祥

马修：好好放松下吧，也记得常和我们联系哦。

听说做小编会没有女孩喜欢，那不是很糟糕？

东莞 叶志棠

宇轩：这是哪个无良人士散布的谣言……

把十进制改成二进制来计算辑数的话，很快《掌机王SP》就将迎来1000辑，大家也可以早早地庆祝1000辑了。

天津 穆林

朧月：要是改成"一进制"的话不是更快？

各位小编注意，你们的办公室已被G病毒入侵，请留下全部掌机和资料逃走，由我来回收。再不走我拿机关枪扫你们！

中山 坤哥

马修：喂，警官吗？我们公司收到恐吓短信了……

尽管游戏画面进步了许多，但有一些经典游戏不会因主机更替而流逝，这也许就是各模拟器兴起的原因吧。

鹿泉 高清

马修：经典永不褪色，本人现在也经常玩《赤影战士》、《绿色兵团》、《联合大作战》这些FC时代的经典。

支持马修用金手指！

沈阳 李南

马修：我……我除了玩《口袋妖怪》时万不得已，其他不用金手指……

有一天去电玩店，一小朋友指着GB说，这是不是俄罗斯方块机啊！当时我就想：这小子太强了。

合肥 小鹏

马修：每个人都是从不知道到知道，不必笑话他啊。

当我从书店看到《掌机王SP》背面左下角加大拉长的"12元"，我才明白世界上最远的距离原来是10元到12元的距离。

化州 李晓斌

马修：不认真看书的后果啊……

给俺送海报！

北海 刘毅冬

马修：有合适的海报俺们一定会送！

上次的奥特曼形象很棒啊，有没有可能再看到呢？对了，每次看乌冬的头像都感到很亲切，是不是因为我们都是萝莉控呢？

江苏 程炽凡

洋葱：奥特曼形象很棒么？为什么我和嘟嘟第一次看见的时候都被雷焦了。唉，看来还是每个人的欣赏眼光不同啊……

乌冬：乌冬的头像能这么亲切都多亏了我们的画师加入了一些萌要素啊，这里也感谢程读者的支持。

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第15辑、第17辑、第22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元《掌机王SP》第37、38、40～43辑、第61～67辑、第73、75～77、84、88、89、90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96、97、98、99、101、102辑，定价：9.8.元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38元。《口袋玩家》第10～15辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元，《PSP宝典2》，定价28.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.2》、《怪物猎人狩猎志VOL.3》定价12.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家来找碴

问题 101辑《魔王再临》攻略

错误 远吕智传的第一关和第二关的贵重品拿法重了，真·远吕智出现的方法也有问题

马修：这两个问题一个出在后期重排时错位，一个是和撰稿人没沟通好，给大家带来麻烦，这里向大家道歉了。更正如下：黑曜石的出现关卡是远吕智传第1章，条件是5分钟击败南砦的两名武将，内制压南砦。真·远吕智则是在故事模式和戏剧模式的全部关卡以任一难度通一次后出现。

责任人 马修

热点大家谈

102辑热点话题

不输前辈的NDSi

从11月1日首发开始，NDS家族新掌门NDSi只用一个月时间便突破了50万大关，与创造神话的前辈NDSL打平。本辑的热点话题，我们就NDSi的热卖来展开讨论吧。

NDSi个人认为还是不错的，就等行货的iDSi了。

nowers

不热卖才是不正常的吧，摄像头再加上破解方面成熟的话……行货一出想必在国内也能大卖。

zorker

对NDSi没什么兴趣。

boobam

改进很大的东西啊，很吸引我。

~法尔西昂~

真的不是很感冒NDSi。

kaibx

NDSL借出未回，《心灵传说》即将降临，莫非我要买台NDSi不成？

yh1986

无视NDSi，继续死守我的NDSL。

若鹏

我在等SC出NDSi用烧录。

积木卡咯西

联动很成问题……

skylulu

NDSi除了GBA卡槽，其他都超NDS(L)了。

JIDE

已经入了，相比NDS的进化是很显著的，画面更艳丽了，多出来的摄像头和相应的软件都很有趣，能插SD卡播放音乐也很不错。不过现在还没有NDSi专用软件，其他游戏也不是非NDSi不可，反而少了GBA插槽导致“《口袋妖怪》系列”和GBA版联动不能，还有目前还没有NDSi用的烧录卡（咳咳，我知道我们应该用正版），所以我那台黑色的NDSi目前还是供奉为主，偶尔才拿出来玩玩，顺便给同学炫一下……

PeterPikachu

挺有诚意的改进，大头照的功能很有意思，现在就是等限定版再入手了！

无我の境地

现在掌机的花样是越来越多了，反倒怀念以前玩砖头GB的时候。

IVANJHOSUA

有钱必入！

FullMoon555

各个方面都很优秀啊。

义yi

老任的确是个很神奇的厂商，利用过时的技术，就能获得想象不到的成功和乐趣。

任天堂小艾

老任对烧录卡的容忍估计到极限了，等烧录技术稳定再入。

MEB00

没什么特别的，早习惯了。

hisfate

等神游的iDSi。

yxd

从售后来看，还是等神游的iDSi比较好。

yh1986

NDSi从各方面来说都胜于前辈，感觉外型上已经完美了。不过老任一定会留下进化的余地，下一次，也许新的NDS系列掌机的机能会大幅提高了。

澄星

相比SP对于GBA、GBP对于GB什么的，老任确实这次给出了一次诚意的行动啊，而且在机器小细节上的设置确实是用心啊。

逍遥の鹏鹏

改那么多，分明就是逼我们买么，好像在说“想得到更多的好处就要买”一样嘛。

hyhz

试玩了下《口袋妖怪 白金》，感觉没什么变化，所以目前暂时还没有入手的打算。至于以后，要看NDSi上有什么能特别发挥其专有机能的游戏了——当然，游戏首先要吸引我才行。目前来说，可能PSP、NDSL已经做得很好了，三度进化的两大掌机目前还都没有让我为之眼前一亮的进化。

马修

本辑热点话题

本辑热点话题之PSP2与PSP-4000？

信息时代让玩家们可以更快捷地得到各种消息，但其中也不乏真假难辨的传言，上次PSP、NDS两大主流掌机推出新型号的传言最终为真。而不久前，Eurogamer又援引来自“发行商渠道”的内部消息说，索尼已经在研发PSP的后继者——PSP2，而下一版本的PSP，也就是PSP-4000的推出日期也已确定……本辑，我们就来围绕传言的真实性及PSP2、PSP-4000这些来展开讨论。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2008年12月27日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

年底的Levelup更加热闹了，记得宇轩第一次自爆也是在levelup的春节活动中，今年不知道会有什么样有意思的帖子出现呢？近期Levelup论坛的服务器不太稳定，相信马上就能解决的吧。

楼主：vgsr

http://bbs.levelup.cn/showtopic-730137.aspx

世界10大最奇异的住所


美国爱达荷州 猎狗居


土耳其安纳托利亚洞穴套房


智力天文观星酒店


肯尼亚奈洛比打猎小屋


荷兰哈林根港海港起吊机旅馆


瑞典漂在水上的旅店

（完整内容请参看论坛原帖）



Hi，各位好！《心灵传说》和《异说 最终幻想》想必大家都已经在玩了，由于这两款重量级作品过于吸引人，以至于米饼轩三人企图装病请假回家玩游戏，不过阴谋最终还是可耻的失败了，众人被无情地拉回了现实。为了杂志准时与读者见面，米饼轩只能强忍着诱惑来主持节目，全是眼泪啊 本辑将要为大家解决关于“NDS烧录卡”、“PSP自动关机”的技术性问题以及游戏方面的各种疑难杂症。OK！FAQ，Let's begin!

最近NDSi玩家最为关注的话题，无疑要数NDSi烧录卡了。采用全新加密机制的NDSi诞生之时让市面上的烧录卡产品统统翻船，NDSi、PSP-3000让两大掌机的破解前景统统陷入僵局，于是就有不少玩家来信询问小编NDSi什么时候才会解禁。目前全新的烧录卡已经上市，最先抢占市场的是AK2i和DSTTi，都是传统烧录卡的修改产品，从内核都完全使用了原AK2和DSTT这一点来看，新烧录卡只是在硬件上加入了一个专门用来应对NDSi主机加密的引导芯片，而当引导成功后，接下来的部分就完全是老式烧录卡照搬过去就能使用了。因此，根据米格的推测，在不久后，当其他厂商掌握了全新引导系统的技术后，也会很快推出其产品的“i”版。至于老式烧录卡是否能通过升级内核直接支持NDSi产品，估计短期内是不可能实现的，这其中原因有两点，一是目前技术还很难达到，毕竟引导模块的改变很难透过内核掌握，就算可以，也是必须升级烧录卡芯片内写入的引导内核，也就是真正的刷写烧录卡固件。其二，目前烧录卡市场冷清，缺乏刺激，而NDSi正好是个不错的契机，强制玩家放弃已有的烧录卡产品购买新卡，从而为烧录卡厂商带来更多市场空间。出于这种考虑，恐怕就算有厂商能够通过升级内核的方式令传统烧录卡支持NDSi，也不会傻呼呼地免费发布内核，让玩家享受这免费的午餐的。所以如果你已经购买了NDSi，还是别指望自己手中的老卡，快点入手一块心仪的新版烧录卡吧。

最近有读者来信说自己的PSP电量显示20%的时候经常会自动关机，而且经常在存档时死机或黑屏，按任何按键都没用，究竟是怎么回事呢？最近米格遇到有关PSP的怪事情也是非常之多，比如前天帮朋友的PSP-1000升级，结果升到一半死机，用神电修复，结果神电装进去都黑屏，结果一不小心不知按下什么键，记忆棒灯开始跳个不停，于是不敢轻举妄动，等了半天，PSP重启后居然正常了，原来硬是在黑屏状态完成了神电刷机过程……说这个的意思就是想告诉大家，由于PSP不仅仅在硬件上存在各种问题，可升级的固件以及各种设备软加密让它的软件问题也非常复杂，甚至很可能造成类似硬件问题的症状。比如存档死机，可能会有玩家怀疑是记忆棒的问题，但实际上挂载相关存档处理功能的插件也有可能造成这个问题，或者系统固件刷写时中途关机之后也可能出现无法存档的现象，不能简单判定是记忆棒的问题，需要玩家反复测试、依次排除各部件出现问题的可能性，最终找到问题的本源。至于掉电问题，之前硬降的PSP就有过这种现象，有可能需要修复固件，当然，也有可能是组装电池闯的祸。



NDSi烧录卡评测火热直播中，关注的玩家还请参看本辑“玩转NDS”栏目相关文章！



上海的玩家**刘佳**给我们来信：“大家好啊，小弟有关于NDS游戏《烈焰强击》的问题想向各位请教一下。我接的几件支线任务里都有1对2的战斗，对方是实力特普通的那种大众脸，可我方只有



主角1人出战，感觉特难，有没有什么好建议啊？”1对2时要注意不能随便出手，建议一只手上专贴增加敏捷的密斯贴卡，另一只则贴增强攻击的，驱动技能也以提升这两个能力的为主。在双手贴满密斯贴卡之前不要主动攻击，尽量防御。等一切准备就绪后使用减少对手防御的贴纸，对方就很容易被秒掉。

齐齐哈尔市读者**张璐**来信问道：“在《恶魔城 被剥夺的刻印》里，村民任务有一个完成不了。那个女的让我找一块紫翠玉，听说是在钟乳洞里刷，可是我好不容易打完一趟却没看到，急死我了。另外，最终BOSS从天上往下掉“流星”的招术追踪性太强，我总是躲不开，有什么好办法吗？”紫翠玉在钟乳洞宝箱中随机出现，这里的宝箱中可以开出一套不错的防具，多刷几遍也不吃亏。最终BOSS的那个招术其实不用费力躲避，最初级的盾牌防御的区域是头顶，正好可以完全防御这招。

北京**侯玉杰**来信询问：“我玩《无双大蛇 魔王再临》，有时休眠后再开机时会死机，是那种按键没反应、但依旧有音乐的死机，弄得我现在都不敢让小P休眠了，请问是ISO的问题吗？有没有什么解决的办法？”真正的死机一般是发生在游戏过程中突然卡住，你说这个情况算是“假死”。你可以试试把开关键推上去，重新进入休眠模式再打开，一般都会恢复正常。



FAQ电台

年关将至，小P小N随身携带时注意做好防盗措施，经常要坐公车的玩家特别要注意，因为已经有此类事件发生，一定要引以为戒哦。

北京玩家**小唐**来信：“超级无敌众小编们我又



来啦！这次的难题是刚刚发布不久的PSP游戏《超级星尘 携带版》，陨石、敌机还有敌兵不是一般的多啊，而且游戏过程相当紧凑且不容半点失误，我想知道是否有最省事又最直接的攻击方式对付敌人？”敌机、敌兵（包括BOSS）与我方战机子弹一样都有红、绿、蓝3种属性，切换子弹对付不同的敌机可是很有讲究的。使用相同颜色的子弹攻击敌机，能对敌机造成非常大的伤害，而且自我保护能力增强。千万不可使用不同颜色子弹对付敌兵，否则会浪费很多时间而且“挂”得很彩，很壮烈的！

重庆读者**王欣**来信提问：“《游戏王GX3》的故事模式中，有些角色脚下踩着的卡片怎么获得？”研究所所员脚下的卡需要在上课时间前往该地区，这样原本踩在卡片上的研究所所员就会消失；而伦理委员脚下的卡则需要トメ或セイコ这两人组队时前往才能获得。



安徽玩家**张均衡**的问题：“最近刚好在清训练所任务，打角龙的时候发现双刀的配装里有个‘寂静之耳饰’，这东西能直接发动‘高级耳栓’技能，貌似很不错的样子。不知道通过什么途径可以得到？希望小编们能给个回复。”很遗憾，“寂静之耳饰”属于训练所专用装备，在正常游戏情况下无法取得（若是能取得的话势必会影响到作品的平衡性），想要拥有的话只能通过修改的手段，张读者可要考虑清楚哦。

在一起的时间总是很短暂，FAQ电台播报到此结束，祝各位玩家朋友们打机快乐！

天下聚会



2009年的元旦，“天下·聚会”活动将在4大城市同时展开。在北京负责人方糖的筹备下，元旦期间北京地区将举办两场聚会，其中以元旦聚会为最重头。除此之外，厦门和南京地区也是举办规模盛大的聚会，预计这两场聚会都将超过百人。在此感谢各地负责人的辛勤劳动，同时也要感谢“天下·聚会”奖品赞助商黑角公司。“天下·聚会”聚天下玩家，新的一年，祝愿各位在2009都能将自己的梦想实现。

文 ACE飞行员

聚会报名请访问
http://juhui.levelup.cn

以下活动由黑角公司提供奖品赞助

天下聚会
辞旧迎新 跨年活动大预告

北京TVGAME元旦大联欢

时间：2009年1月1日10:00～17:00
地点：中关村国投动漫大厦6层稻草熊动漫主题餐厅，海淀区海淀大街1号楼中关村国投动漫大厦6楼(海龙西南侧)
电话：010—62568233
游戏比赛内容：
PSP：GVG、炸弹人乐园、山脊赛车2
NDS：马里奥赛车，其他项目待定
预计人数：100人+
聚会费用：25元/人（饮料无限量供应）

2009，我们来了！昆明玩家辞旧迎新跨年活动

时间：2009年1月2日
12点30开始
地点：昆明市五华大厦胜道运动用品旗舰店4楼快乐游戏联盟游戏聚会吧
费用：每人18元畅饮
活动内容：次时代游戏机试玩，NDS、PSP游戏比赛
预计人数：60人+

厦门玩家大型见面交流会

时间：2009年1月1日
13:00～19:00
地点：台湾街江头公园内湖心岛
（通吃岛休闲会所）
活动大致内容：人员签到，组委会致辞，游戏比赛，抽奖
比赛项目：
PSP：山脊赛车、DJMAX、太鼓达人
NDS：马里奥赛车、俄罗斯方块、应援团
Wii（娱乐赛）：拳击、网球、保龄球

辞旧迎新
跨年活动
天下聚会
厦门玩家大型见面交流会
2008－2009 http://www.levelup.cn/

本次奖品包括
一等奖：Xbox360一台
二等奖：PSP-3000一台（可能变更为NDSi）
三等奖：GBM超便携掌机一台

第四次南京联盟天下聚会

时间：2009年1月2日
上午十点集合
活动地点：
南京玄武湖情侣园
预计人数：50人+

活动具体安排：
1.上午十点于位于锁金村对面的情侣园正门集合。各自自主购票，门票约20元。
2.集合购票后，一起去情侣园里面的烧烤园，开始我们的猎人烧烤会！！！（每人交15元用于租烧烤台，多退少补）自己带烧烤食物，也可自己在现场买
3.活动主题就是联机交流，图的就是大家开心哈！

2008年上海最后一场天下聚会

时间：12月14日
地点：上海太平洋的光环动漫城
人数：50人+

12月14日天下聚会如期的在上海太平洋的光环动漫城举行了，虽然当天气温比较低，而且在活动现场的旁边大厦发生了火灾，但是仍没能阻止大家对于这次活动的热情。与以往的聚会有所不同的就是，这次聚会又添加了不少新面孔，这也是作为主办方的我们非常欣喜的。

▲冠军们的合影！另外少了两位GVG组队获胜的选手，当时不知道拿了奖品跑哪高兴去了！

本次聚会还是以掌机联机比赛为主。比赛项目中，参与人数最多，大家热情最高的就是《高达VS高达》的比赛，还有很多玩家专门是为了来参与这个游戏的互动环节来的，本游戏的比赛的奖品也是这次聚会价值最高的。

■相机镜头显然聚焦到了这位身手不凡的女玩家身上。

决赛的场地，是在上海城市游戏联盟的大屏幕前进行投影播放的，能够从这么多参赛选手中脱颖而出的四位决赛选手，都可谓是极端熟悉这个游戏的操作的玩家，组队比赛的一开始就出现了四台EXIA同时对战的情景，唰唰唰的都是磨刀的声音，压根都听不见枪声，谁要是先出刀，必被反击，顿时间，场面静了下来，大家都在等着对手的破绽，一场高达的比赛竟然变成了侍道的比赛，不过静寂很快被A队玩家所打破，两队人却在腾挪之际越靠越近，不知道是A队的exia还是B队的EXIA先拔出了手枪，射了几颗小米弹，霎时刀光四起，现场的观众发出了惊叫，只见在一场混战中，A队的EXIA被击落，胜利的天平发生了倾斜，A队急于挽回颓势，还是无奈于对手的严密死守，最后在这一局中只能甘拜下风！

单人赛的情况更是激烈，命运对抗EXIA，两方玩家都展现了自己良好的操作，比赛场面也是非常精彩，时不时的有观众发出了掌声。

■聚会氛围非常具有电子竞技的味道哦。

除了以上《GVG》的比赛，本次聚会的活动还有《DJmax》的比赛，这次《DJMAX》比赛的参赛选手中，有一名MM是之前在上海联盟官方群里人气很旺的misaki，只见有MM参加比赛，当然引起了不少宅男的围观，当然啦，misaki顺利闯入决赛，决赛的时候misaki依然以全连击击败了对手……

本次聚会是我们上海的最后一场天下聚会。年底了，大家忙活的事情真多，这次就算是一个小聚吧，待到明年我还将在天下聚会里见面，还将迎来更多活动，让我们2009年再见吧。

交流空间

想秀你就来！

如果你有游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片（相机、手机拍摄均可），就可以把照片和个人资料一并用Email 发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中，让所有的掌机玩家看到你，秀出你的个性！

何嘉宁　昵称：小何



性别：男　　年龄：25
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《生化危机》、《忍龙》
地址：浙江省绍兴市越城区城东德泽苑33幢201室
邮编：312000　　QQ：582525076
Email：hetm@163.com　　电话：0575-87197952
想说的话：以诚待人者，人必诚以应！

康嘉妍　昵称：金鱼

性别：女
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《牧场物语》、《怪物猎人》
地址：广东省吴川市梅录镇海港大道西二路12号
邮编：524500　　QQ：454844600
Email：kangjiaxian888@163.com
想说的话：虽然我打游戏机并不是很在行，可是我的热情不会减少！

龙升　　昵称：小轰爬爬

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDSL、PSP、GBA
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《高达》、《英雄传说》
地址：南宁市七星路130号20栋2单元
邮编：530022　　QQ：346737205
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，有同样爱好的大大加我QQ。

赵永亮　昵称：Sadly

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：几乎每个游戏都喜欢
地址：天津市和平区甘肃路天宁里5门701
邮编：300020　　QQ：342805919
想说的话：中国游戏业加油，希望超越日本！

陈家杰　昵称：杰

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA、GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《超时空要塞》
地址：广东省东莞市石龙镇新园路409号
邮编：523323　　QQ：786729462
Email：786729462@qq.com 电话：86829022
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

沈勇

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《无双》
地址：江苏省常州市溧阳区南渡高中淘宝部落
邮编：213300　　QQ：710296086
电话：13861162552
想说的话：好期待《联合突袭》啊！

王高敏　昵称：星风雪雨

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：无
喜欢的游戏：所有热血的游戏
地址：浙江省宁波市北仑区柴桥中学高三（7）班
邮编：315809　　QQ：444846165
Email：444846165@qq.com 电话：15867319577
想说的话：圣人无常师，游戏亦我师。

吕琰

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：无
喜欢的游戏：很多
地址：北京市通州区五里店 49 号
邮编：101100　　QQ：569479169
电话：15810090972
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越火。

曲星奇

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《英雄传说》
地址：吉林省白城市第一中学高三五班
邮编：137000　　QQ：570436265
Email：570436265@qq.com 电话：13596880631
想说的话：《掌机王 SP》是个大家族。

陈健

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《塞尔达》、《口袋妖怪》、《洛克人》
地址：广东省肇庆市端州区建设三路 34 号
邮编：526000
电话：15017592493
想说的话：我是真真正正的任饭！

任翔　　昵称：PM

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：江苏省南京市鼓楼区萨家湾
邮编：210003
电话：83476297
想说的话：爱掌机，爱生活。

陈宝尊　昵称：小宝

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《DJMax》、《逆转裁判》、《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：广东省信宜市信宜中学高二 26 班
邮编：525300
Email：cbz556@tom.com　电话：13428172015
想说的话：只有在一切都结束之后，男人才可以流泪。

叶昊　　昵称：命运

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《高达》、《秋之回忆》
地址：广东省珠海市斗门区和风中学高 1-16 班
邮编：519100　　QQ：505128937
电话：15916231336
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好。

任礼南　昵称：AneX 恶

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：北京市丰台区北京十中高二（5）班
邮编：100072　　QQ：718845113
Email：rln718845113@qq.com 电话：13720018779
想说的话：小恶我回来了……

赵世龙　昵称：肥龙

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：云南省昆明市五华区昌源中路美丽新世界小区 6-3-202
邮编：650106　　QQ：278444832
电话：0871-6679089
想说的话：要中奖的话，给我 PSP 周边就可以了。

杨金宝　昵称：

性别：男　　年龄：9
拥有掌机：GBA、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《塞尔达》
地址：广东省中山市东区民权路华力校园1号1幢306
邮编：528400　　QQ：277585932
Email：277585932@qq.com 电话：0760-8837139
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好。

侯杰心　昵称：恋心

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》、《口袋妖怪》
地址：北京市国防艺术学校 08 美术
邮编：100176　　QQ：774396277
Email：yudwzazm@163.com　电话：13522617545
想说的话：联机才是王道！

小编寄语



紫枫

◆往复

今日一友结婚，赶上了本年度"昏"潮的最后一拨。家父被刺激到不行，"相亲"一词再次被反复挂在嘴边，甚至于已然按照个人审美观发掘了据说"一定能合适"的对方。暴汗之余，每天下班回家开门那一刹那都心有戚戚，唯恐家中突然多出一人，而后被父亲拉住亲切介绍，好似久未推销出去之产品一般。呜呼哀哉，人生抑郁，悲欢几何……

◆嗯、嗯

据说，这个世界是如我们所想的。据说，那些认为世界不是如他们所想的人，当他们遇到不是如他们所想的情况时，由于如他们所想这个世界不是如他们所想，所以，这个世界依然是如他们所想的。

◆更迭

月底，西历新年将至，大家有心情的话，吃饭的时候剩个蛋什么的祝贺一下吧……



LIKY



◆上辑缺席"小编寄语"，马修已经爆料了——因为结婚。

◆当我挽着新娘走上红地毯，在众人的掌声和祝福声中缓缓前进，那种感觉真让人眩晕，结婚果然是一件幸福的事情。我会好好爱你的，老婆。.

◆我之前一直不太相信喝醉酒会忘记自己做过的事，不过现在我终于相信了，老婆告诉我那天在酒席如何如何与人拼酒，直到不省人事，我竟然完全没有印象，我感觉那段记忆好像是空白的，看来以前我都没有达到醉酒的最高境界啊。



米格

★晃晃悠悠地终于也算快熬过本命年了，感慨这本命年过得那叫个艰辛，该出的乱子都出了，年底还忙得天天没觉睡。记得12岁那年刚进初中也是倒霉不断，看来本命年果然是要穿红内裤的啊！

★一个月没有逛街，一个月没有收拾家，一个月没有和朋友聚会，一个月没有出去吃大餐，一个月没有碰家里的游戏机，一个月没有去电影院看电影……但为什么这么多事情都没做，这个月还是这么充实呢？

★考期将至，提醒各位学生朋友，一定要抓紧时间复习哦！不然小心考不出好成绩被老爸老妈没收掌机！



胧月

★制作这辑期间非常背，连续看了两个大烂片《四姐妹侦探团》和《寿司王子》。前者是纯粹的卖萌片，既不像《古畑任三郎》那么讲究语言艺术，也没有《金田一》的诡奇案件，杀人事件发生5分钟后即可猜出凶手和杀人动机，我绝望了！至于后者，已经不能用具体的语句去批评，有勇敢的同学能耐着性子完整看完，我绝对佩服您。

★深圳天气培养出在家不穿长裤的习惯，但气温终究是一天比一天低了，回家把装备一剥就只好拿条毯子盖着。



乌冬

◆宿舍楼下一户人家的院子里种了一棵很大的夜来香，一到晚上就香味扑鼻，每次加完班回来的时候都会特地放慢脚步享受一下花香，这样一来一天的疲惫都感觉消失了。

◆《英雄》第三季又在平静之中结束了……为什么每次开场搞得那么轰轰烈烈，到结束就这么波澜不惊呢？就精彩程度上来讲，还是第一季最高。唉，继续等明年2月的第四季吧。

◆某天早上为了不迟到从宿舍跑到了公司（路程大概有500米左右），结果到了公司是上气不接下气，不得不承认自从上班后自己真的严重缺乏运动，现在才知道学生时代体育课的好。

◆被今年冬Comic的豪华阵容震撼到了……



洋葱

■希望未来某一天《烈焰强击》动画化，不过看看漫画那进度，估计还很遥远。

■话说这年头不少虫子都学会了技能"装死"。前几天在家看见蟑螂时用凉鞋踩了一脚，虽然感觉那一脚好像没踩到，但蟑螂已一动不动地趴在地上，谁知等我拿扫帚过来时小家伙已经不见了……

■某日因工作需要跑去看了一集《茜色坡道》，结果看着看着就停不下来了……太诡异了，我连《吸血鬼骑士》都追不下去，结果看男性向动画却看得津津有味。



宇轩

▲生活总是跟你做对的，什么事情都没有那么容易办到。所以你只能尽力地祈求公平，而不是恭喜发财、事事顺心。

▲又是《心灵传说》又是《DDFF》，我到底什么时候才能去拿奖杯啊！

▲《叶问》——第一部到结尾觉得有些感动的武打片。甄子丹配长衫，嗯，不过整部片子也就他的戏可以看看了。

▲证明别人已经得出的结论和自己去思考这个结论，哪个更容易？我比较倾向于自己去思考。



雷伊

■最近一直沉迷于PSP版的《无双大蛇 魔王再临》中，当初跳过PS2版和Xbox360版的决定果然是正确的，因为像这样花时间的游戏还是在掌机上随时拿出来玩比较过瘾。原本一直觉得超出自己承受范围的《真·三国无双 联合突袭》中的几个造型，在《魔王再临》中看久了之后居然也觉得没什么了，虽然不想用"吐着吐着就习惯了"来形容，但除此之外似乎也找不到更好的语句了……

■一转眼又一年过去了，在此祝各位读者新年快乐。



马修

◆LIKY大婚之时，众编因为要留守阵地未能亲往，但马修在这里还是代表掌机王诸编恭喜LIKY新婚大喜！祝LIKY美满幸福，早日抱上掌机小王！

◆最近生活出了点问题，不过拂去阴霾笑面人生挫折是我的强项。尽管如此，却还是有严重的疲累感，嗯，放纵放纵自己，好好休息下。

◆《无双大蛇 魔王再临》很棒，刷人物刷壁纸都刷得很轻松，完全没有玩PS2版时的枯燥。这游戏真是太适合掌机了，本人的无双之魂觉醒得淋漓尽致。

◆就在本人的无双之魂彻底觉醒时，《高达无双2》适时地出了，然而接下来就要截《掌机王SP》和《口袋玩家》，好吧，考验我的时候到了！

羽纹

★记得上辑的时候还在寄语里洋洋得意地写到"不会胖的人怎么吃都变不胖"，没想到前几天去称体重，却发现自己足足重了10斤，果然话不能说太绝啊……

★本人已经铁下心不再关心中国男足，不过某日吃饭的时候却再次偶然地看到了关于国足的报道，1比3不敌阿曼队的战绩现在已经不会让人感到吃惊，唉，扶不起的阿斗啊，不知道你还有翻身之日乎？



★许久没有上《MHFO》，直到最近游戏大更新后才上去逛了逛，4.0版本没给人留下太大印象，倒是这身女性装备让人"惊叹"不已，看来"《MH》系列"也开始走性感路线咯。



盲先知

○2008年马上就要过去，不少读者也到了该考试的时候了，祝大家考出好成绩，不要随便就"挂科"、"圆满"了。

○大学同学发来消息，大学时的一位学长最近因病去世。虽然和他接触不算多，但是这也让几个同学都纷纷感叹生命的脆弱。无论怎样，生命都是最重要的……

○Blackmore's Night的歌声还在继续，《Ghost Of A Rose》、《3 Black Crows》、《Mond Tanz》……每一首都有着动听的旋律，再佐以充满美感的歌词和主唱轻柔的嗓音，让人有种放下所有压力的感觉。有句话说得好：民族的就是世界的，这些最纯粹的东西其实最容易让人产生共鸣。



软饼干

◆看了《生化危机 恶化》，撇开其他不谈，里昂的脸雷了我一下，整个一恶人形象，很像《莎木》里的蓝帝。感觉CG电影每次都只是画面好，但缺乏内涵。看个开头就能猜到结尾，乃至中间要发生的事，那就没什么意思了……

◆截稿前看到PSP-4000在明年推出的消息，有点无语。还好我不是一个追赶数码产品潮流的人，对于电子产品主要看经济实用性。所以对于PSP-4000，如果仅仅是改良，那我依旧会对它嗤之以鼻。



嘟嘟

◆记得在哪本书上看到过女人有两样东西是必不可少的：化妆品和姐妹淘。书中称不再年轻天然的皮肤需要精心保养和认真化妆将外表上的自信提升到最高，以此散发出成熟女性独特的魅力；而姐妹淘则是帮助心灵重建的精神食粮。虽然对于前者本人目前还没有深刻体会，但后者绝对是大大正确的。偶尔跟姐妹们出去悠哉地喝个咖啡聊个天八个卦，实乃人生一大乐事。

◆在洋葱的引诱下订购了一个多月的《鲁鲁修》同人志终于到手，选书的时候还被笑几本书完全是不同的CP，其实什么CP都好，我只是为了看看可爱的小兔子洛洛而已。拿到书翻了翻，果然洛洛出镜率颇高，美哉。

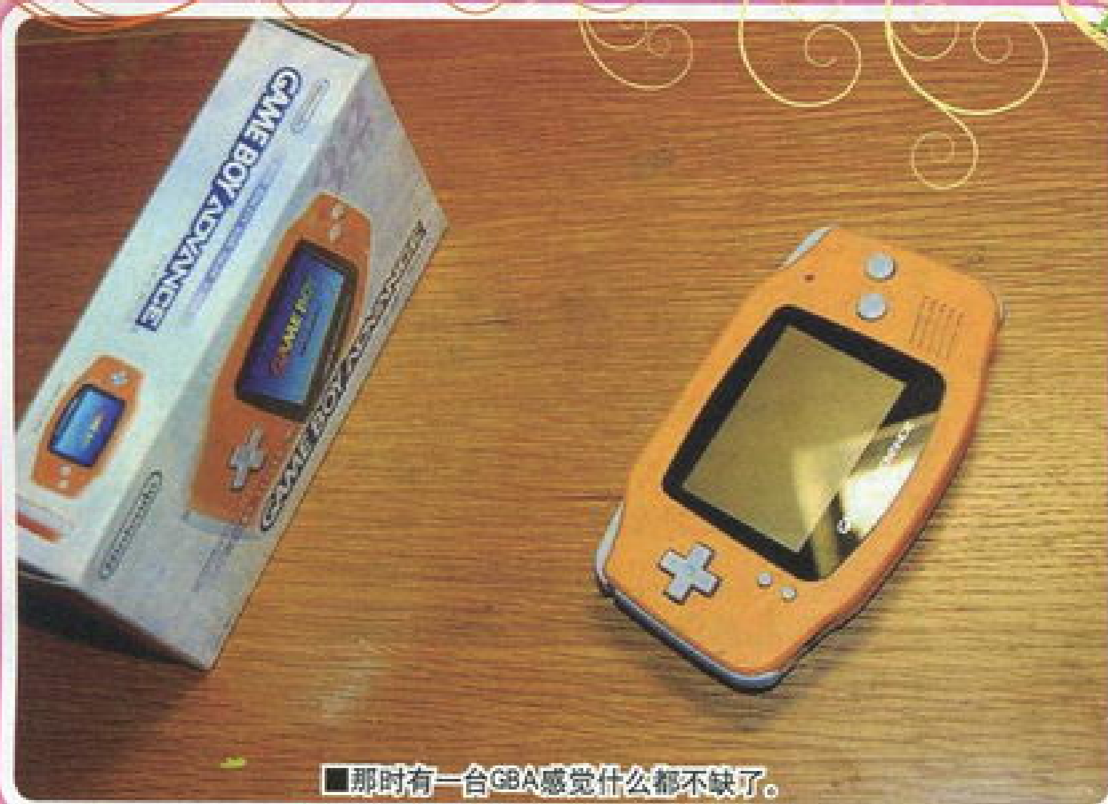
掌机王自由谈

栏目主持 马修

很多时候，一个场景、一个匆匆而过的陌生人，却会激起人无限的回忆，也许那些回忆早已长埋心底，也许那些记忆已在记忆深处的角落里落满了灰尘，然而一旦回想起这些往事，新旧感慨还是会一并迸发出来，本辑“自由谈”收集的第一篇，便是这样一款思绪迸发之作。第二篇则继续是有奖征文活动的作品选登，而活动的最终评选结果将会在107辑公布。

藏在GBA里的回忆

文 鹅蛋



■那时有一台GBA感觉什么都不缺了。

星期五这天没有事情，我便早早返回家中休息。吃过午饭，忽然听到窗外叽叽喳喳的吵闹声，探头看去，发现原来是对面的中学放学了。其实这所中学也算得上我的半个母校，主校区离我家其实有一段距离，但是学校不断扩招，学生人数徒增，结果导致学生多教室少的局面，无奈之下学校只好把初中部迁来这里。

此刻，一大群穿着运动服的初中生鱼贯而出，或三三两两，或形单影只地走着。粗粗一算，自己初中毕业竟然已经五年了，所以这样吵吵闹闹的放学场景是我所久违了的。突然间人群中一个手持PSP的小男孩引起了我的注意，看着那熟悉的校服，还有聚精会神游戏的神情，我便情不自禁地想起了当初的自己。那时候的自己每天也像他一样起早贪黑地上学放学，课余时间也会见缝插针抓起掌机玩个不停——当然了，那时候没有PSP，我最爱不释手的是那台橙色的GBA。那时候的自己，认认真真地玩着每一款喜爱的游戏，双休日、饭桌上、如厕时，有时候甚至是课堂上，一款款GBA游戏就这样被我争分夺秒地玩穿……想着想着，往事便一幕幕涌上心头，那些深藏在GBA游戏里的回忆也完全释放了出来……

《KOF EX》恶劣的游戏环境



这是我拥有的第一款GBA游戏，虽然只是一盘D版卡，但通过它我也认识到了做一个掌机玩家的不容易之处。

2002年，一台GBA的价格对于初中生的我来说是个不小的负担，东拼西凑、省吃俭用，这才勉强凑出600余元。而当时因为本地的游戏贩售业还比较落后，别说是GBA，即便GB、GBC都是异常罕见的玩意儿，而我所有的游戏知识都来自一本电视游戏杂志。那本游戏杂志里有很多游戏商店的邮购广告，所以我打算从其中选择一家邮购一台GBA。2002年暑假前后，GBA迎来了一次跌价大潮，从书上的广告来看，当时国内GBA的平均售价在500元上下，所以我600元的预算足够买一台全新的GBA外加一盘D卡了。出于对杂志的信任，我瞒着家长，平生第一次把三位数的人民币从邮局汇了出去，没想到，噩梦就此开始了。那时候的商品邮购业务远没有如今这般发达和安全，先汇款的下场就是等着被宰，中间详细过程就不再细谈，总而言之，最后拖拖拉拉了一个月有余，我用600多元的代价只换到了一台奸商所谓的"限定版橙色GBA"。因为是"限定版"，自然要比500元的普通版贵上100元，一台GBA已经让我"倾家荡产"，所以游戏卡自然就别想了，于是我过上了有机无卡的日子。

还好我是从GB时代过来的玩家，GBA又向下兼容GB卡带，我就靠着手头的一些GB游戏维持度日，但是这丝毫无法减轻自己对GBA游戏的向往。过了两个星期，在那一年生日前夕，我把自己的悲惨遭遇向老妈和盘托出，并央求她给我出钱买一盘卡带。老妈倒是爽快地答应了，但是在哪里买游戏卡却成了问题，经历了一次噩梦般的邮购，我实在是没有勇气选择邮购这个方法了。说来也巧，就在老妈答应出钱的次日，那本游戏杂志的最新一期出版了，而且里面竟然破天荒地有一家本地游戏商店的广告，看来是天助我也，于是我决定再相信广告一次，去实体店总不会受骗吧?

那个周末，我揣着老妈给的100元钱，踏上了购卡之旅。在那家更像是PS2包机房的店里，围坐着一群正在玩PS2的小孩子，老板热情地迎上来，我说明来意后，他从一个纸盒子里拿出一些卡带。第一次看到GBA卡带的实物，对于看惯了GB卡带的我来说，觉得小得有些不可思议，不过盒子里更多的还是GB和GBC卡带，GBA卡带少得可怜，看来看去，最后我的目光定格在了《铁拳Advance》和《KOF EX》两款FTG上——要知道，在PlayStation还都是奢侈物的年代、在家长们视游戏为洪水猛兽的年代，如果不想整天玩FC、MD上的过时游戏，那么你只有以下几个选择：要么去街机厅，要么去包机房，再不然就像我这样攒钱做掌机玩家。而这其中数街机花钱最少，因而成为了大多数学生玩家的首选。我在买到掌机之前自然也是一名忠实的街机玩家，而恰恰街机房里最热门的游戏类型就是FTG，这其中《KOF》和《铁拳》更是当时2D FTG和3D



FTG的代名词，虽然我玩得不多，但是看得却不少，毕竟站着看别人玩是不要钱的……现在能在掌机上玩到这两款平时只能看别人玩的游戏，自然是心里乐开了花。

不过很可惜，D卡是论容量卖的，这两个卡带都是64M的，售价75元，我妈给的这100块钱只够买一盘卡带，也就是说我必须从两者中选择其一。思来想去，我选择了《KOF EX》。究其原因，恐怕还是因为《KOF》在那个年代太深入人心，不仅仅是游戏，港版的《拳皇》漫画也在学校里格外流行，毫不夸张地说，在我们班里还没有听说过不知道八神的男生。

买好卡带心满意足地回到家已经是傍晚时分，躺在床上玩到《KOF EX》的心情实在是难以表述，当然更多的还是开心：作为一个游戏玩家，我自然也希望能够坐在电视机前潇洒地玩PS2，不过作为一个学生，首要任务却是学习学习再学习，如果成天在家长的眼皮子地下打游戏，自己心里也过意不去；退而求其次玩掌机，但碍于GB的性能有限，只能玩到《热斗KOF 96》这样的缩水Q版《KOF》，而那一刻终于可以既不在家长的监控下，又可以玩到缩水得不算厉害的《KOF》了。

这盘卡在几个月后被我贴钱换成了续作《KOF EX2》，但是作为我的第一盘GBA卡带，确实带来了不少美好的回忆。不过现在回想起来，也让我对当年自己恶劣的游戏环境颇为无奈，个别游戏杂志的假广告、家长老师对游戏的深恶痛绝……虽说如今的电视游戏市场仍然算不上正规，但是比起那时候真的是好了许多，不得不感叹时代的进步带来的好处，真心希望将来的游戏环境能继续健康良好地发展下去。

《超级马里奥A3》摔机的冲动



这是我第一款真正意义上通关的游戏，也是第一款让我有摔机冲动的游戏。

GBA上出了好几作“《超级马里奥Advance》系列”的游戏，都是复刻SFC时代的经典作品，而这一款《超级马里奥A3 耀西岛》是我惟一通关的一款。当我第一次在杂志上看到这款游戏的介绍的时候，便被其深深地迷住，简约的蜡笔画风格、清新可爱的游戏角色、摇身成为主角的耀西——种种的要素让我对它充满了期待，所以后来游戏发售的时候，我几乎是第一时间入手，并且迅速展开了游戏旅程。

最初的游戏进度还算顺利，毕竟ACT是我拿手的类型，而且耀西遭到敌人碰撞后也不是立刻致死，所以相对来说难度不算太大。每天回到家，第一件事情就是玩上一两关《耀西岛》，然后才开始写作业，当然了，也有不小心玩过头的时候，比如本来说好只玩一小时的，结果发现关机的时候已经是晚上11点了，而这时候偏偏作业还只字未动……这种情况的后果基本就是第二天到学校挨老师的批评。也许你会问，干嘛不带去学校在课间的时候抽空玩呢？其实说来惭愧，那时候我把这GBA当成个宝贝，生怕拿到学校被大家抢来抢去给弄坏，所以自私地留在家里独自享乐。说到对这台GBA的爱惜，现在自己想想都觉得既可爱又好笑。比如为了不让机器弄脏，我甚至专门找了一副手套，在玩游戏的时候要带上，而且玩游戏之前一定要去洗手；不玩的时候，我就把一块高档眼镜布遮在屏幕上，然后装进包包里放回自己的抽屉。这对于生性大大咧咧的我来说，真算得上罕见了。

就这样，我每天一点一点地享受着《耀西岛》带来的乐趣，同时对机器爱惜有加。只不过，回忆并不都是美好的，尤其对于一个急性子的、又处在青春期的初中男生来说。

事情是这样的，随着游戏的不断深入，后期的难度越来越大，游戏玩着也不那么顺畅了。失败的次数越来越多，耀西不断地死去，已经让我心浮气躁，更加可气的是经常被卡在一个地方找不到前进的道路，而且一卡就是好几天。这些都让我火冒三丈又无处发泄。人的忍耐是有限度的，而且我的限

度还比较低，所以总会有爆发的时刻。这个时刻很快就来到了，当耀西在一个沟壑处不断死去了几十次的时候，我终于怒不可遏地把GBA扔了出去——不过那一刻还算理智，扔到了相对比较柔软的床上。不过这机器刚一出手立刻就后悔了，平时自己万般爱护的GBA，怎么舍得乱摔呢？赶紧拿起来检查有没有损伤并在心中暗暗咒骂自己。但是冲动往往战胜理智，所以有了第一次就有第二次，这之后多次在通关受阻的时候摔过GBA——好在都是在床上，就这样磕磕碰碰地，这款《耀西岛》总算是通关了，这是我在GBA上通关的第一款ACT，也是第一个真正意义上通关的游戏，非常值得纪念，不过估计通关的那一天，GBA应该比我还高兴，因为它再也不用挨摔了。

多年以后，我这个摔机的坏毛病还是没有改掉，而且摔机的危害程度不断上升，这也直接导致后来我那台黑色的GBA SP屏幕被摔坏……算了，往事不堪回首，就不再提起了。

《牧场物语》&《大力水手》丢档之痛





要说GBA上我玩得最久的游戏，非这款《牧场物语 矿石镇的伙伴》莫属了。喜欢它有两个原因，其一是因为有汉化版，而且汉化素质很高；其二是因为这个游戏没有真正意义上的Game Over，只要玩家愿意，便可以一直玩下去。不过想一直玩下去有个先决条件，那就是需要一个牢靠的存档作为保障。我玩的《牧场物语》是汉化版，所以自然是D版卡，虽说游戏的汉化质量有汉化组辛勤的汗水做保障，但是卡带质量就不好说了，D版卡带全部是电池存档，所以说存档安全与否全看电池耐用不耐用。电池的耐用程度则要看你运气如何，运气好电池寿命就长久，运气不好说不定拿回家就不能存档了——用现在的话说就是看RP，而我不知道做错了什么，当时RP极差，游戏中进度到了第二年，眼看医院的护士MM也要追到手了，却阴差阳错地丢档了！这简直比卡一拿回家就丢档的情况还倒霉，至少那时候游戏还没什么进度，明明都玩得差不多了，却发现某天开机后一切都不翼而飞……那一刻只有一个词可以形容：万念俱灰。

有了《牧场》丢档的教训，我此后小心谨慎，严防死守，总算是再没有发生过大的丢档事件——直到一款《大力水手 菠菜冲刺》的出现。我本人比较喜欢《大力水手》、《加菲猫》这类美式动漫，所以GBA上能出一款《大力水手》的游戏我很是高兴，而且这款游戏的创意也非常不错，表面上看起来是一款ACT，但是实际上却是一款竞速类游戏，确切地说是把ACT元素融入了竞速游戏中。玩法上和《马里奥赛车》类似，只不过玩家不是开车，而是真人长跑比赛，途中可以互相使用道具陷害迫使别人落后，最后自己夺取胜利，可选人物自然是《大力水手》中的角色。游戏类型我喜欢，题材我也喜欢，所以尽管游戏本身很冷门，却依旧玩得爱不释手，不过这游戏有个特点：它是使用密码接关的。密码接关其实是件好事，只要勤记录，就不用担心丢档，于是我就一边玩一边把一行行密码记在一个小本子上。但有一天，小本子里记着密码的一页纸竟然在学校不翼而飞，于是我询问同桌是否知道这是怎么一回事，她满不在乎地说道：“刚才我要记点东西，就随手撕了你一张纸。”“你没看到上面有东西吗？”“是啊，我看是用过的了，所以才敢撕下来。”“下次你还是撕空白的吧……”看来这世界上没有什么存档是万无一失的。

其实但凡是玩游戏的人，或多或少都有过丢档的经历，这样的事情被我赶上也在所难免。所以说到底，对这两款游戏记忆犹深的原因，还是因为它们曾给我带来了无数的快乐，尽管这其中夹杂着丢档的惨痛记忆，但正因为这个小插曲，才更显得珍贵吧。



《龙珠大冒险Advance》网吧里的掌机玩家



为了第一时间玩到一款游戏，我逃课去网吧等待ROM放出——能让我这么做的，惟有这款《龙珠大冒险Advance》。

第一次看到这款《龙珠大冒险Advance》，是在《掌机王SP》第4辑上，我甚至清楚地记得介绍游戏的编辑是LIKY。生于80年代末的我，和很多同龄的孩子一样，对《龙珠》有着由衷的喜爱，除了动画和漫画，游戏自然也不会放过。不过GBA上之前的几款《龙珠》题材游戏并不符合我的胃口，这让我颇感郁闷，所以看到这种ACT类型的《龙珠》自然眼前一亮。

盼星星盼月亮，2004年11月8日终于来临，那天是游戏发售的日子，我发誓一定要第一时间玩到游戏。可惜那天既不是双休日，也不是节假日，这种情况下我只有逃课才可以第一时间玩到游戏，所以前一天晚上我拟定了各种计划以及可能遭遇的后果，这其中甚至包括被老师家长发现后挨打的惨烈景象，但是为了心爱的游戏我没有退缩。那时候我的GBA已经换成了SP，而D卡则变成了烧录卡，我提前把这两样东西装进了书包。那天早上出家门的时候我心里忐忑不安，这种紧张感一直持续到坐定在网吧的椅子上为止。因为是大清早，网吧里几乎没什么人，所以显得格外安静，紧张的心情也得以平复。我娴熟地打开常去的游戏网站，然后静静地寻找游戏，当然这么早游戏还没有出来，于是我就跑到论坛里灌水，发现有不少玩家都在等待这款游戏。就这样逛逛论坛、看看网页，时间便一分一秒地过去了……眼看快要到中午了，当我再次刷新网页后，游戏出现了。二话不说下了游戏，准备烧到卡里。

可是大家要知道，GBA时代的烧录卡不像现在的NDS烧录卡般操作简单，只要复制粘贴就行。那是货真价实的一个“烧录”过程，需要专门的客户端，并且保证电脑有相关驱动。因为还原精灵的关系，首先要自己给网吧的电脑安装一个驱动，不巧的是下载这个驱动的网站恰好挂掉了，还好我早有准备地在邮箱里存了一份。安装完驱动后，更倒霉的事情发生了，系统提示必须重启电脑，否则“可能”无法正常使用。可是网吧的电脑有还原精灵，一重启又要重装。这时我真是欲哭无泪，而且马上就是中午放学时间了，情急之下我只好孤注一掷，决定不重启直接烧录游戏——好在一切顺利，原来我没有注意到“可能”两个字，这该死的电脑差点把我给忽悠了。



那天下午，在教室的一个角落里，一个聚精会神的男孩子开开心心地玩着这款《龙珠大冒险Advance》，那台黑色的SP被阳光晒得闪闪发亮，他今天逃课了，为了一款游戏，虽然老师没有发现，但是他发誓再也不会这么做了……

思绪一转，我回到了现在。对面的学校里已经变得空空如也，那个拿着PSP的孩子也早已离开了我的视野。是啊，美好的中学时代已经离我远去了，而那些带给我无数快乐的GBA游戏也被悄悄埋在了记忆深处。可是即便它们藏得再深，也许只要一个画面，那一段段记忆便会涌上心头。请大家珍惜自己所处的每一个时期，这可能都是未来宝贵的财富；请大家开心地赏玩每一款游戏，因为有些美好的事物一去便不复返了。

幸福的日子

文 考拉

似乎是在转眼之间，《掌机王SP》迎来了100辑。作为一名看着《掌机王SP》的辑数由个位数涨到现在三位数的读者，我的心中真是充满了无限的感慨。

五年多，几近六年的时间，我们这些读者终于看到了这一时刻。

闭上眼睛，仿佛还能回忆起五年前从同学手上抢过《掌机王SP》第1辑的情景，当时和他说好了第二天就还的，不过因为种种的原因，这本书成为了属于我的第1本《掌机王SP》，托他的福，让我了解了一个新的世界，同时让我知道了一本对我有重大意义的杂志。从那时起，我的生活就再也无法缺少《掌机王SP》了。

每一次在得知书出了之后我便冲向书店，或拿着书高兴离开，或被告知书还未到心中一片焦急；每一次在游戏遇到困难时，我便急急忙忙地翻看游戏攻略，在了解了游戏方法后感叹小编的万能；每一次在如厕时，我也想方设法地躲过父母的眼睛，把书带进去打发时间……过去与《掌机王SP》之间发生的一切都是那么真实，那么新鲜，仿佛那一切都是在上一秒发生。

同样我也永远无法忘记那一次搜查，看着一本本《掌机王SP》被从床底下翻出来，在父母的铁掌下化为一堆废纸，在一旁站着而什么都做不了的我只能低着头，默默地计算被撕毁的书的数量，直至今日，我还是记得那个数字——23。整整23本《掌机王SP》变成了碎片，那天晚上，我没有睡觉，我找出了所有剩下的《掌机王SP》，核对出了被撕毁的辑数：第4辑、第9辑、第17辑……在那之后的两个月中，我通过各种方法重新购买被撕毁的那23辑，我走遍了我知道的所有旧书店，找到了其中的9本，之后，我又托同学帮我从编辑部邮购剩下的13本，但直至今日，我还是没能找到另外一本第4辑，这成了我的一大遗憾，不过我不会放弃。

同样无法让人遗忘的还有那次投稿，记得那时的我刚刚从同学手上收购了一台NDS，由于几支触控笔（原装+组装）都被我弄丢了，同时自己又丢了钱包，在极度郁闷之下写下了那篇文章。当初本想借新文诞生的机会在Levelup上开个BLOG，不料当时的Levelup对BLOG竟然有等级限制，二度郁闷之下突然想到将此文投稿至《掌机王SP》，于是抱着试一试的心态把稿子投了过去，之后便把投稿这事忘得一干二净……几个月之后，当我在《掌机王SP》上看到似曾相识的文字时还迷糊了好一阵，看了笔名才知道是自己的稿件中了！然后，本人很激动地向自己的父母炫耀——自然，书被没收，好在不久之后收到了稿费时还收到了样刊，不过那样刊也在向某女炫耀时被抢走了，看来这个也要再买一本了。

现在再想想还有好多文章也都是值得回忆的：NDS刚刚发售时《掌机王SP》的测评，是它坚定了我买NDS的决心，记得那时自己还没有NDS，于是每天都将那篇测评重温一遍，以至于最后几乎可以把它背下来了；由雷伊写的《逆转裁判》剧情小说，真是让人十分喜欢，所以我特地把那三辑《掌机王SP》都买了两本，忍痛将其中一套中的小说连载全部裁剪下来，加上硬壳封面后重新装订，永久保存；恐龙大哥的几篇翻译和两篇采访，本来也是准备装订在一起的，不料由于自己计划晚了没能找齐第二套，最终只能扫描制成PDF保存；铭风写的《美妙世界》的攻略对我来说意义重大，就是靠着这篇攻略，我第一次打穿了一款全日文游戏，这也使得我对日文的兴趣被激发了出来，最终达到了今日的日文水平……



回忆了这么多，看着身旁由于一时兴起被翻出来的一大摞《掌机王SP》，突然有种想哭的感觉——也许这就是人们说的那种回忆所带来的伤感吧。但这里并没有感到难过，因为回望过去，一路上我都有《掌机王SP》的陪伴，曾经的我，曾经的时光，曾经的一切，对于我来说都是幸福的，快乐的。希望在未来的日子中，也能有《掌机王SP》的陪伴，让这份幸福，永远地延续下去。



N+

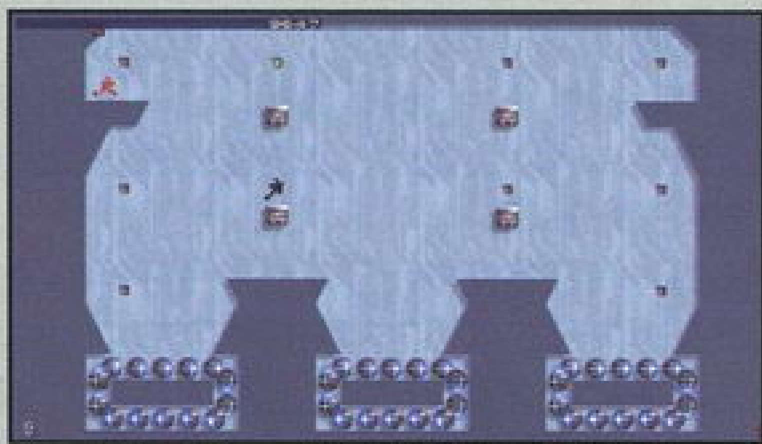
PSP

◆Atari◆ACT

《N+》这款游戏是的的确确应该用“简约不简单”来形容的。他的前身《N》是获得过第七届IGF游戏节观众选择大奖的FLASH游戏。本作沿袭了FLASH的风格，画面简单明了，没有过多的修饰，进入游戏就是一道道关卡，即时性很强。玩起来也很有《是男人就下一百层》的感觉。但是论难度，本作是绝对出众的，甚至可以直接将很多打动作游戏水平一般的玩家拒之门外。

在游戏电子风格的音乐下，玩家需要控制一个单色调的小忍者，在多边形构成的迷宫里穿越各种高科技障碍（从地雷到激光应有尽有）。小忍者身手敏捷，能扒墙，还能反弹跳，但却脆弱得一碰就挂。笔者初玩时就感叹“跳的真高”，然而“啪”的一声——小忍者摔死了。游戏对操作的精确度要求很高，一点微小的差错就可能被机关打得四分五裂，尸体在空中被弹来弹去（但没有想像得血腥）。连死个几十回实属正常，想全金币收集更是不可能，后期某些关卡一打就是几小时，能活着通过就很强大了。每玩过一关，去看看死亡记录，就会唏嘘不已。虽然在某一小关死亡就可以在本小关重来，但自杀和回主菜单是同一按键，每次多按了一下，就想哭了……综上简述，本作虽然挂着个休闲小品的牌子，可是只有靠运气这点还算休闲。

这样的一款游戏，定是没有剧情的。然而它让我找到的不只是玩FC时随着人物摇摆的感觉。就这么一个小人，他在属于他的道路上，不停地前进，即使一个敌人都没有，小忍者也会在第N次倒下后，第N+次站起来。那些陌生关卡因不停地挑战变得熟悉，那些变态的机关因不停地挑战显得苍白——小忍者最大的敌人，就是他自己！



评论人：HYHZ　　评分：7

女神侧身像 负罪之人

NDS

◆Square Enix◆RPG



初闻本作游戏类型由RPG转成了S·RPG后好感度噌噌噌地往下降，这还能是“《女神侧身像》系列”吗？然则细玩之下，这种顾虑最终才全部被打消。虽然少了迷宫探索以及动作操作带来的乐趣，但游戏却给了我们新的游戏体验，那就是策略和战术布局。

以前的《女神侧身像》，咱们不需要考虑如何安排站位问题，因为一上来就是四人组团刷怪，你最多需要思量一下如何合理安排人力资源，并且想想开战后如何按键才能更有效地实现高连击为之后轮发“决之技”作准备；但现在整成战棋类游戏后，除了以上方面继续要闹心外，我们更需要在战术上下功夫。如何能够诱敌深入，好为我方少之又少的四人提供多次攻击的机会；避免被敌人围攻陷入无尽连携的恐怖地狱；站位，以及对特殊布阵的理解必不可少……这些设置都使得战斗中的策略成分占了相当大的比重。

本游戏一个最令人吃惊的地方就是多到极其不可思议的语音量，不仅主线剧情几乎实现了全程语音，就连各个角色临死前的对白也有两至三段完全不同的语音版本。加之四段素质高到离谱的CG动画，我有理由相信，本作大部分容量都用来塞这些了。（笑）

剧情方面，虽然本作存在三条路线，但发展下去却让人越发觉得它就是《女神侧身像》，因为里面实在有太多一代的影子。收角色的剧情和女神收英灵的部分异曲同工，同样短小精悍。一代有送英灵，本作有杀同伴，虽然杀完同伴负罪感倍增但也使得悲情味道越发浓重。惟一的遗憾之处，便在于一代那条隐藏得极其巧妙的主线完全展开时是何等的震撼人心，相比之下本作复仇主角的主线却过于平淡，甚至让人觉得主角也好，女武神也罢，都不过是个路人而已。如果能把主线也编得精彩深邃，那么本作就真的堪称完美了。

评论人：古梓　　评分：8

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或 E-mail 联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！

读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net



中奖名单

《掌机王SP》第100辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖 6名







NDS烧录卡

天津市	韩文鹏
北京市	胡梦成
唐山市	李永宁
中山市	梁志秋
贵阳市	刘媛
上海市	余健玮

二等奖 5名







NDS烧录卡　座式充电器

沈阳市	侯战祎
潮州市	黄梓炫
深圳市	林灿坡
衡阳市	孙澍晟
上海市	王建

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

保定市	李军
瑞安市	沈希特
南昌市	盛世杰
西安市	胥锦程
长沙市	许志颖
银川市	严振琦

MARS烧录卡 3名

《掌机王SP》第100辑 DVD问答—中奖名单



Vol.100 有奖问答答案：A

有奖问答中奖名单	
广西省	钟海
浙江省	蔡冰桐
浙江省	蔡亮

注. 为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

火热秘技



栏目主持：盲先知

眼看就到年末了，大家都预备着游戏大潮的到来。《异说 最终幻想》、《心灵传说》、《幻想水浒传》、《梦幻之星》……大批游戏向玩家们袭来，很多玩家又会抱怨游戏玩不过来了吧（笑），不过对于我来说这些游戏都完全没有吸引力……所以我还是一边玩着《西林》，一边关注着《生化危机5》的消息。根据试玩版来看，游戏玩起来比4代还要刺激，在此期待一下，3月快点来吧！

NDS 不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城

日版 不思议のダンジョン 风来のシレン DS2 沙漠の魔城 秘技

○道具强化大法



本作中加入了许多Lv4的新怪物，在提高难度的同时其实也间接加强了西林的作战能力，毕竟咱可以把怪物的能力化为己用。像是Lv4怪物“强化カズラ”的能力就可以帮助我们强化装备、打造魔杖、制造白纸之卷物，也能给壶扩容。而要想无限强化的话，就要先做一下准备工作：先准备吸收の壶1个、圣域の卷物3个和强化カズラの肉一块，带上一名同伴到村子的仓库里，先用圣域围住仓库榻榻米的右上角或右下角，再把同伴带到角落里并向其投掷强化カズラの肉，把同伴变成强化カズラ。这时用吸收の壶吸收它的特技之后，再站在想要强化的道具上释放能力，就能强化脚下的道具，用完了之后再去吸收特技就能继续使用。为了无限使用，在吸收の壶剩余次数只有1的时候，只要把壶放在自己脚下释放一次能力，壶的剩余次数就又增加到5了。这样一来，即使是制作+99的装备也只是几分钟的事。

○片头动画

游戏片头的动画会根据NDS内置时钟时刻的不同而有一些细节上的不同。例如，如果是傍晚时刻进入游戏的话，片头的沙漠也会呈现夕阳西下的景象。

PSP 异说 最终幻想

日版 ディシディア ファイナルファンタジー 秘技

○特别日期

游戏中玩家可以选择某一天作为特别日，每个星期只要到了这个日子，那么就可以获得经验值增加、PP增加、AP增加、金钱增加等各种奖励。如果玩家想要每天都获得这些奖励，只要将PSP的日期调整到特定日期，再读取一次存档就可以了。



下面为大家介绍NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器“Cheat Code Editor”，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 幻想水浒传 十二宫

日版　幻想水浒传 ティアクライス　金手指

○ GameID：YG4J 78d509fb

金钱最大
021148DC 05F5E0FF

按R不遇敌，按L快速遇敌
94000130 FEFF0000
021241A4 00000000
D2000000 00000000
94000130 FDFF0000
121241A4 0000FFFF
D2000000 00000000

全道具
D5000000 00006363
C0000000 0000000C
D7000000 02114B54
D2000000 00000000

全交易道具
D5000000 00006363
C0000000 00000021
D7000000 02114B72
D2000000 00000000

全贵重道具
D5000000 00000001
C0000000 00000015
D8000000 02114BD6
D2000000 00000000

全盾牌
021148E0 63636363
021148E4 63636363
221148E8 00000063

全服装
02114A98 63636363
02114A9C 63636363
02114AA0 63636363
22114AA4 00000063

全饰品
D5000000 00006363
C0000000 00000009
D7000000 02114B3E
D2000000 00000000

按SELECT全员加入
94000130 FFFB0000
C0000000 0000006C
22112EBA 00000003
DC000000 00000020
D2000000 00000000

按SELECT全员等级最大
94000130 FFFB0000
C0000000 0000006C
02112EB0 000182B7
DC000000 00000020
D2000000 00000000

按SELECT全员生命最大
94000130 FFFB0000
C0000000 0000006C
12112EB4 000003E7
DC000000 00000020
D2000000 00000000

按SELECT全员魔力最大
94000130 FFFB0000
C0000000 0000006C
12112EB6 000003E7
DC000000 00000020
D2000000 00000000

NDS 心灵传说(2D版)

日版　テイルス オブ ハーツ　金手指

○ GameID：CTUJ ba516b49

按SELECT全恢复道具99个
94000130 FFFB0000
D5000000 00000063
C0000000 00000029
D8000000 0211D041
D2000000 00000000

全员加入
2211C880 00000006
0211C884 04030201
2211C888 00000005

金钱最大
0211D03C 05F5E0FF

敌人一击必杀
E2000010 00000018
E59FC00C E153000C
13A00000 00400002
EA067E69 FFFFFFFF
5219F9C4 EA000001
0219F9C8 EAF98190
D0000000 00000000

HP不减
02000000 E5802018
02000004 E5903018
02000008 EA05477E
52151E00 E5902014
02151E04 EAFAB87D
D0000000 00000000

战后经验值最大
5217424C 11A06086
12174258 00000208
0217428C 05F5E0FF
D0000000 00000000

按SELECT全饰品99个
94000130 FFFB0000
D5000000 00000063
C0000000 0000007F
D8000000 0211D19B
D2000000 00000000

按SELECT全素材99个
94000130 FFFB0000
D5000000 00000063
C0000000 0000007E
D8000000 0211D06B
D2000000 00000000

NDS 烈焰强击

日版　ブレイザードライブ　金手指

○ GameID：CVZJ a026bdc5

金钱最大
021D3C78 00000000

胜利点数最大
021D3C80 00000000

生命9999
021D3D14 FFFFFFFF

攻防999
E21D3D20 00000010
00000000 00000000
00000000 FFFFFFFF

速度999
021D3D18 00000000

按L键全卡片99枚
020DA5C0 79090600
020DA5C4 40480E00
E20000B0 00000018
790B0600 40580E00

按L键全卡片99枚
22631A18 710B189B
46C0BD38 46C046C0
94000130 FDFF0000
020DA5C0 47184B00
020DA5C4 020000B1
D0000000 00000000

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

近期最热门的话题莫过于《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》具体发售日的公布了，这款日本国民级的巨作终于将在2009年3月28日与玩家们见面，并且售价也非常厚道地定在了5980日元，本作出在掌机上的好处顿时显现了出来——如果出在家用机上，怎么也得要8000日元以上。当大家拿到本辑《掌机王SP》时，《梦幻之星ZERO》和《绿野仙踪》应该都已经面世了，喜欢RPG的玩家可不要错过了2008年最后的这两款掌机RPG作品。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2008年12月			
25日	绿野仙踪	RIZ-ZOAWD	D3 Publisher	RPG	5040日元
25日	梦幻之星 ZERO	ファンタシースター ZERO	SEGA	A・RPG	5040日元
25日	巴提斯塔团队的荣光 交织出真相的4个病历	チーム・バチスタの栄光 真実を紡ぐ4つのカルテ	Hudson	AVG	5040日元
25日	红丝线	赤い丝	Alchemist	AVG	3990日元
		2009年1月			
5日	模拟宠物 矜贵宠物	Paws & Claws: Pampered Pets	THQ	ETC	29.99美元
13日	指环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA Games	A・AVG	29.99美元
15日	女神异闻录 恶魔幸存者	女神异闻录デビルサバイバー	Atlus	S・RPG	5229日元
22日	怪物竞速者	モンスター☆レーサー	Koei	RAC	5040日元
22日	犬神家一族	犬神家の一族	From Software	AVG	5040日元
23日	模拟动物	Sim Animals	EA Games	SLG	29.99欧元
29日	阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士	アニーのアトリエ セラ島の炼金术士	Gust	RPG	5040日元
29日	最终幻想・水晶编年史 时之回声	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム	Square Enix	A・RPG	5040日元
29日	灵感动作游戏 小瓦强的大冒险	ひらめきアクション ちびっこワギャンの大きな冒险	NBGI	ACT	5040日元
未定	吸血鬼骑士DS	ヴァンパイア骑士DS	D3 Publisher	SLG	5460日元
		2009年2月			
5日	名侦探柯南&金田一少年的事件簿 邂逅的两位名侦探	名探偵コナン&金田一少年の事件簿 めぐりあう2人の名探偵	NBGI	AVG	5040日元
5日	命运之链	デスティニーリンクス	NBGI	A・RPG	5040日元
5日	樱桃小丸子DS 小丸子的市镇	ちびまる子ちゃんDS まるちゃんのまち	NBGI	AVG	5040日元
11日	马里奥和路易RPG3	マリオ&ルイージRPG3	Nintendo	RPG	4800日元
12日	侦探 神宫寺三郎DS 被掩盖的真相	探偵 神宫寺三郎DS 伏せられた真実	Arc System Works	AVG	3990日元
12日	佐贺的超级奶奶DS	佐贺のがばいばあちゃんDS	Try First	AVG	5040日元
19日	光明力量 羽翼	シャイニング・フォース フェザー	SEGA	S・RPG	5229日元
26日	游戏中心CX 有野的挑战状2	ゲームセンターCX 有野の挑战状2	NBGI	ETC	5040日元
26日	舞龙	ドラゴンダンス	Success	ACT	3990日元
26日	电击学园RPG 维纳斯十字架	电击学园RPG クロス オブ ヴィーナス	Ascii Media Works	RPG	5670日元
26日	钢铁新娘DS 新娘+机械+男+女	ケメコデラックスDS ヨメとメカと男と女	5pb.	AVG	5040日元
		2009年3月			
26日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	AVG	5040日元
28日	勇者斗恶龙IX 星空的守望者	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	Square Enix	RPG	5980日元
		2009年春			
未定	王国之心 358/2天	キングダムハーツ 358/2 Days	Square Enix	RPG	售价未定
未定	蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ ねんどろろ~ん大変身	NBGI	ACT	5040日元
未定	寒蝉鸣泣之时 绊 第三卷・螺	ひぐらしのなく頃に絆 第三巻・螺	Alchemisit	AVG	售价未定
未定	逆转检察官	逆转检事	Capcom	AVG	售价未定
未定	无限航路	无限航路	SEGA	RPG	售价未定
未定	七龙战记	セブンスドラゴン	SEGA	RPG	售价未定
未定	迷宫与水坝	ダン←ダム	Acquire	RPG	售价未定
未定	八墓村	八つ墓村	From Software	AVG	5040日元
		发售日未定			
未定	召唤之夜X 泪之王冠	サモンナイトX Tears Crown	NBGI	RPG	6090日元
未定	雷电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	Level-5	RPG	售价未定
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
未定	巴哈姆特之血	ブラッド オブ バハムート	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙VI 幻之大地	ドラゴンクエストVI 幻の大地	Square Enix	RPG	售价未定

12.25 梦幻之星 ZERO

■SEGA ■A · RPG ■6650日元





本作一脉相承自《梦幻之星》的网络版系列，和之前的PSP版一样，依然拥有单人和联机两个模式，且对应世界范围的Wi-Fi联机。故事围绕着一度被毁灭的人类文明复兴展开，依靠从遗迹中获得的武器，主人公们要对抗各种怪物。游戏可创建14个种族、职业迥异的角色，有着丰富的装备收集和技能组合，并加入了蓄力技、回避等全新动作。可使用手绘图片的聊天系统也是卖点之一。

12.25 绿野仙踪

■D3 Publisher ■RPG ■5040日元



这款原创RPG作品虽然是由D3 Publisher来进行发售的，但其制作方却是SCE旗下著名RPG系列《荒野兵器》的制作公司Media Vision，因此在游戏水准方面相当值得期待，而在故事方面，本作则是以大家都非常熟悉的《绿野仙踪》为蓝本。游戏中的各种场景都描绘得非常细致，游戏也运用到了NDS的触摸功能，在传统RPG的基础上融入全新的体验。



PLAYSTATION PORTABLE



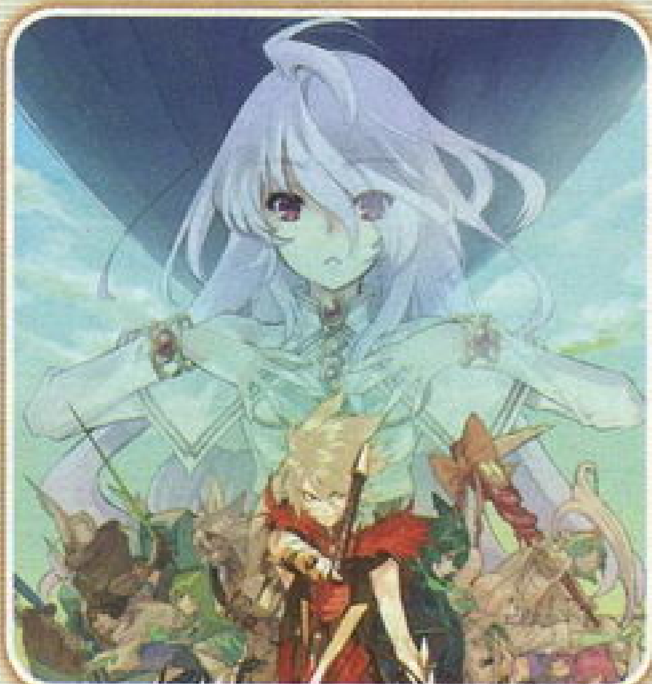
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2008年冬			
未定	永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久の仁	System Soft Alpha	A・RPG	5040日元
		2009年1月			
22日	龙士传说 无限 加强版	ジルオール インフィニット プラス	Koei	RPG	5040日元
22日	北斗神拳 拉奥外传 天之霸王	北斗の拳 ラオウ外传 天の霸王	Interchannel	FTG	5040日元
29日	智代After 人生如歌 CS版	智代アフター It's a Wonderful Life CS Edition	Prototype	AVG	5040日元
29日	秋之回忆5 中断的胶片	メモリーズオフ#5 とぎれたフィルム	5pb.	AVG	5040日元
29日	世界传说 光明神话2	テイルズオブザ ワールド レディアントマイソロジー2	NBGI	RPG	5200日元
29日	噬魂师 战斗共鸣	ソウルイーター バトルレゾナンス	NBGI	FTG	5040日元
29日	世界足球 胜利十一人2009	ワールドサッカー ウイニングイレブン2009	Konami	SPG	4980日元
		2009年2月			
5日	远程搜查 通往真实的23天	远隔搜查 真实への23日间	SCEJ	AVG	4980日元
12日	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威V	NBGI	SLG	5500日元
12日	天诛4	天诛4	From Software	ACT	5040日元
19日	偶像大师SP 完美之日	アイドルマスター SP パーフェクトサン	NBGI	SLG	5040日元
19日	偶像大师SP 神奇之星	アイドルマスター SP ワンダリングスター	NBGI	SLG	5040日元
19日	偶像大师SP 思念之月	アイドルマスター SP ミッシングムーム	NBGI	SLG	5040日元
26日	异界年代记	ミマナ イアルクロニクル	Gungho Works	RPG	6090日元
26日	假面女仆卫士 跃动大混战	假面のメイドガイ ボヨヨンバトルロワイヤル	Gadget Soft	FTG	5040日元
26日	秋之回忆 女生版	ユア・メモリーズオフ Girl's Style	5pb.	AVG	5040日元
26日	真・三国无双 联合突袭	真・三国无双 MULTI RAID	Koei	ACT	售价未定
26日	金色的琴弦2f	金色のコルダ2f	Koei	SLG	5544日元
26日	舞龙	ドラゴンダンス	Success	ACT	3990日元
		2009年3月			
19日	零・超兄贵	零・超兄贵	Gungho Works	STG	6090日元
19日	牧场物语 蜜糖村与村民的愿望	牧场物语 シュガー村とみんなの愿い	MMV	SLG	5229日元
		2009年春			
未定	兰岛少女 少女的约定	兰岛少女 レアランドストーリー 少女の约定	Arc System Works	AVG	5040日元
未定	竹刀少女 接下来的挑战	バンブー・ブレード それからの挑战	Gadget Soft	AVG	售价未定
未定	抵抗 惩罚	Resistance：Retribution	SCEA	TPS	售价未定
未定	半吊子英雄传 太阳与月亮的故事	なりそこない英雄谭 月と太阳の物语	Irem	RPG	售价未定
未定	绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声	绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌	Irem	A・AVG	售价未定
未定	战国BASARA 群雄之战	战国BASARA バトルヒーローズ	Capcom	ACT	售价未定
未定	枪声与钻石	铳声とダイヤモンド	SCEJ	AVG	售价未定
未定	七魂 迷宫制造者编年史	七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー	Global A Entertainment	A・RPG	5040日元
		2009年			
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	售价未定
		发售日未定			
未定	最终幻想 Agito XIII	ファイナルファンタジー アギト XIII	Square Enix	RPG	售价未定
未定	寄生前夜 第三个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	A・RPG	售价未定

精彩内容导视



游戏展望台

勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者
光明力量 羽翼
撼天神塔 黑暗回归



新动一刻

本次“新动一刻”为大家带来的是改编自PC同名男性向恋爱游戏的动画《茜色坡道》，以及根据棒球漫画改编而成的《超智游戏》。

电影前线

鬼妈妈
星际迷航 Ⅺ
终结者4

新作特搜队

波斯王子 堕落之王/心灵传说/烈焰强击/陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者/英雄战记 雷万丁/超级星尘 便携版/萌萌二次大战略 豪华版/异说 最终幻想/喧闹少年找碴大师2 脑锻炼/游戏王对战怪兽GX 双重战力3



随盘附送

2款 PSP ISO

异说 最终幻想/双星物语





7款 NDS ROM

心灵传说/梦幻之星 ZERO/仙境传说DS/幻想水浒传 十二宫/燃烧驱动/波斯王子 堕落之王/陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者

还有全部刊中所介绍的实用软件，美图秀以及额外赠送的《雷顿教授》OST等诸多惊喜等着你。

《口袋光环DVD》Vol.102有奖问答题目

在《超级星尘 便携版》的影像中，小编演示战斗画面时最初使用的弹药是下列哪种？

A：红弹　B：蓝弹　C：绿弹

本辑活动奖



MARS烧录卡 3名

224页全彩32开+动画DVD
超值精美赠品：可爱精灵钥匙扣

漫画大放送
Pokemew
冰空的花束塞伊米
口袋妖怪DP物语
四格大百科

研究所
技能评析
双打对战课堂
口袋妖怪详尽分析

精彩小说
画梦——许愿石（下）
电光火石（2）

口袋玩家DVD精彩收录
2009剧场版预告片（第一弹）
口袋妖怪ANA
宠物小精灵放送局15
宠物小精灵DP（103～106）
广播剧：梦幻的诞生

更多精彩内容，尽在《口袋玩家》！

广播剧本：梦幻的诞生
特别报道：2009剧场版第一弹
口袋漫画：基拉帝纳与冰空的花束塞伊米
小说连载：画梦——许愿石（下）、电光幻影（2）

口袋玩家 POKéMON
VOL.15



PSP e族
PSP软件/硬件/游戏/影音
3DVD-ROM
定价：19.8元
01月B VOL.19

更丰富的内容、更权威的资讯、更专业的攻略，做最专业的PSP专门志！

攻略e族
异说 最终幻想

硬件e角
龙漫教你修小P Vol.2
视频连载继续

卷首策划
谁能比我惨
——调侃PSP游戏中的十大倒霉蛋

看PSP·e族
PSP-3000等你拿！
另外，您还有机会获得精美周边奖品

3DVD-ROM
软件、游戏、影视、音乐，所有PSP最新资源一网打尽，带你全面感受PSP的魅力！

1月4日
全国上市

PSP e族 VOL.19 disc C
PSP VOL.19 disc B
PSP VOL.19 disc A

怪物猎人专门志 四度出击



《怪物猎人3 tri》最新影像
官方宣传影像+实机试玩影像，直观展现全新狩猎方式

猎人周边大展示
东京游戏展Capcom卖场猎人周边一览，看到你怦然心动

武具工房——大锤的极意
大锤新手教程+高级应用技巧，助你成为大锤的达人

《MHP2G》团战视频精粹
4人团战讨伐怪物，精妙的战术会让你看得眼花缭乱

《MHFO》最新4.0版本视频介绍
《MHFO》再度更新，全新地图“峡谷”以及全新怪物“舞雷龙”火爆登场



1月12日
全国上市

赠品
Q版猎人挂饰





1月上旬
全国上市

3张DVD收录经典PSP中文游戏ISO
15款精选中文游戏大作绝对值得收藏

每款游戏都有PC+PSP图文精品电子攻略
能在电脑和PSP上观看 让你游戏过程畅通无阻

豪华抽奖大奉送
PSP-3000主机以及各种周边礼品等你拿！

《掌机王SP》103辑

新春特刊！

288页超大篇幅！

2008年度“TV GAME大赏”玩家评选活动 榜单揭晓！

2008年掌机游戏 最强年鉴！

1月中旬
全国上市

幻想水浒传 十二宫 ／ 异说 最终幻想
仙境传说DS ／ 梦幻之星 ZERO
绿野仙踪 ／ 游戏王对战怪兽GX

攻略·特快·研究
应有尽有！

以最大的容量，最实用的资料，
最精彩的内容祝各位玩家新年快乐

ISBN 7-89476-099-9



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-099-9
掌机王光盘定价：9.8元 (1DVD+1手册)